Vol.115 『聖剣』『ディノ』徹底攻略＋濃縮攻略付録! 夏のゲームも、電撃でOK!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年8月27日発行(隔週金曜日発行)第5巻第22号通巻111号

電撃 PlayStation

プレイステーション

1999 8/13・27 合併号

特別定価 540YEN



激厚絶対保存版!! 116P 特別付録①

電撃攻略Station SPECIAL Vol.11

FFVIII

サガフロンティアII

「FFVIII」DISC4! 今だからできる!

「サガFII」ラストダンジョン!! 最深度攻略!!

デビルサマナー ソウルハッカーズ

エースコンバット3 エレクトロスフィア

東京魔人學園朧綺譚

ほか

新感覚3DAVGに迫る!! 20P 特別付録②

ガレリアンズ プレミアムブック

電撃特報

聖戦士ダンバイン

SDガンダムGGENERATION-0

装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢

夏色剣術小町

最新情報

クロノ・クロス

アークザラッドIII

ドラゴンクエストキャラクターズ トルネコの大冒険2 ～不思議のダンジョン～

リトルプリンセス マール王国の人形姫2

徹底攻略

中盤までのイベントを完全攻略! 武器合成、ペットモンスターもばっちりフォロー!!

聖剣伝説 LEGEND OF MANA

いよいよラスト目前! 襲い来る恐竜を振り切り、すべての謎を解き明かせ!!

DINO CRISIS

ペルソナ2 罪／トロンにコブン／実況パワフルプロ野球'99開幕版

みんなのGOLF2／ヴァンダルハーツII／重装機兵ヴァルケン2



電撃PlayStation Vol.115

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年8月27日発行（隔週金曜日発行）第5巻第22号通巻111号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業

特別定価540円
本体514円

発売：角川書店

T1124604080547

©Media Works 1999 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24604-8／27

Vol.115

『聖剣』『ディノ』徹底攻略＋濃縮攻略付録！ 夏のゲームも、電撃でOK!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年8月27日発行（隔週金曜日発行） 第5巻第22号通巻111号

電撃 PlayStation プレイステーション

1999 8/13・27 合併号

特別定価 540YEN



激厚絶対保存版!! 116P 特別付録①

電撃攻略Station SPECIAL Vol.11

FFVIII
サガフロンティアII
デビルサマナー ソウルハッカーズ
エースコンバット3 エレクトロスフィア
東京魔人學園朧綺譚
ほか

「FFVIII」DISC4！今だからできる！
「サガFII」ラストダンジョン!! 最深度攻略!!

新感覚3DAVGに迫る!! 20P 特別付録②

ガレリアンズ プレミアムブック

電撃特報
聖戦士ダンバイン
SDガンダムGGENERATION-0
装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢
夏色剣術小町

最新情報
クロノ・クロス
アークザラッドIII
ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～
リトルプリンセス マール王国の人形姫2

徹底攻略

中盤までのイベントを完全攻略！ 武器合成、ペットモンスターもばっちりフォロー!!

聖剣伝説 LEGEND OF MANA

いよいよラスト目前！ 襲い来る恐竜を振り切り、すべての謎を解き明かせ!!

DINO CRISIS

ペルソナ2 罪／トロンにコブン／実況パワフルプロ野球'99開幕版
みんなのGOLF2／ヴァンダルハーツII／重装機兵ヴァルケン2

電撃PlayStation Vol.115 別冊付録／電撃攻略ステーションSS Vol.11 徹底攻略／聖剣 ディノ ペルソナ2 みんゴル2 ほか

発行：メディアワークス

PlayStation

プレイ！PlayStation '99 第25回

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00～17:30、土日祝日は休業）
◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。



PlayStation 標準価格 15,000円（税抜）



PocketStation 標準価格 3,000円（税抜）
絶賛発売中

●商品についてのお問い合わせ先 （株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

ですよね。そういえば『どこでもいっしょ』制作の高橋さんがきちんと広告お願いしますって言ってましたよ。
林「高橋君はカタヤキソバみたいな髪型をしている動物。オス。夜になると新宿にあるマニアックな店によく現れる。さらにもっぱらの男好きという噂で・・・」
――いや、高橋君の広告じゃなくって、彼、きちんと広告してるか心配だから後から来るっていってました。
林「ケロ？あ、そういえば、ハニーはペットを飼うことにしました。2匹」
――ほう。カエルですか？
林「一匹は、ネコで名前はトロにしようと思ってる。もう一匹は、人間で名前は天野。おっぱいがでかい」
――まさか林さんに部下がつくんですか？
林「なりたかった？」
――いや、かわいそうに。
林「かわいいのよそれが。かわいいのよそれが。だからヤツを泳がして『海のぬし釣り』ならぬ『海の男釣り』しようと思ってて。でも、はっきりいってハニーより目立ったらいじめます。」
――人生を踏み間違えましたね、天野さん。
林「いじめるといえば、SCEが誇るいじめっこ、女帝細谷が絶賛してたのが『激走トマランナー』」
――どんなキタナイ手を使ってもゴールすれば勝ちの、ルール無用人間レースですね。
林「イジワルなヤツほどうまいと言われているこのゲーム。SCEでは細谷がぶっちぎりだった」
――細谷さん、いつかここに登場していただきたいですね。それはそうと、林さん、プレステ次世代機の情報はないんですか？
林「それは、言えません」
――男紹介しますよ。
林「衝撃の美しさ。プレステのオープニングムービー並みのグラフィックが操作できるようになる。おなかについた贅肉の微妙な揺れさえもフルポリゴンで表現できる。紹介しろよな、オトコ」
高橋「はい」
林「あ、『どこでもいっしょ』制作の高橋君！あんた、出てくるの遅すぎ。それではみなさようなら～」
高橋「ええ！来たばっかりなのに。なんかひとことしゃべらせてくださいよ」
――ではでは。
林「ばいび～」

自作 どこでもいっしょ™



今月のタコゲー

光と水の幻想的な海中をのんびりと散歩だ。休日にもってこいの一本。



ポケットステーション対応

アクアノートの休日2
海底散策ゲーム
標準価格 5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）アートディンク

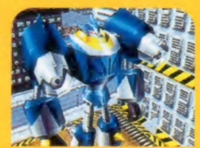
白地図上に世界をつくれる。心暖まる物語と心踊る冒険が待っている。



ポケットステーション対応

聖剣伝説 LEGEND OF MANA
アクションRPG
ボーナスCD－ROM付2枚組
標準価格 6,800円（税抜）
絶賛発売中 （株）スクウェア

なんと、全長50mの巨大ロボットをリモコン感覚で操縦できる！



ポケットステーション対応

リモートコントロール ダンディ
ロボット操縦アクション
標準価格 5,800円（税抜）
「じばんぐ島」体験版付
絶賛発売中 ヒューマン（株）

ポケステの中のキャラクターとお話しする新しいあそび。



ポケットステーション対応

どこでもいっしょ
お話しゲーム
標準価格 3,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

国民的ゴルフゲームの第二弾。最高に気持ちいい。ああ気持ちいい。



ポケットステーション対応

みんなのGOLF2
ゴルフゲーム
標準価格 5,800円（税抜）
7月29日発売
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

恐竜との壮絶なバトル。ジェットコースター感覚の恐怖が新しい。



DINO CRISIS
パニックホラー
標準価格 5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）カプコン

今月のテーマ

話ができる本当の「どこでもいっしょ」をおさがしなら、プレイステーションのお店へ。

ここは東京。中野坂上SCE新社屋のある会議室。
――で、林さん今回の「どこでもいっしょ」企画は生のカエルでいいですね。
林「…ぐー…ふごっ」
――林さん？
林「…か、カエルの王子さま！…王子さま…ん？」
――ちょっと林さん。まさか、寝てたんですか!?
林「え、まさか。気を失ってたのよ。王子さまはどこ？」
――誰ですか、カエルの王子さまって？
林「ポケステで飼ってたカエルのリッキーが目の前に現れたのに。あんたのせいよ！もう家にカエル！帰って『どこでもいっしょ』やるケロ！」
――うわっ、逆切れした。『どこでもいっしょ』の何がそこまで林さんを夢中にさせるんですか？
林「とってもかわいいケロよ。ハニーが教えた言葉とか覚えるケロ。例えば、『サエキ』って入力して、それは『使うもの』って教えると、後でカエルのリッキーが『サエキを使うのは一日に2、3回がイイケロ。使いスギはクセになるケロよ』とか言い出すのよ。なんかセンチメンタルな気分になるケロ？」
――はあ。カエルのほかにも、ネコやウサギ、犬やロボットもいるん



ステハニー☆林のお知らせ

8月発行の「プレプレ TM」VOL.19では、次世代プレイステーションの最新情報をお届け。次世代PSの動く映像や、インタビュー等盛りだくさん。プレイステーション・クラブにまだ入ってない人は今すぐ入っとけ。

●「プレプレ TM」とは、プレイステーション・クラブの会員に年に6回発行される、プレイステーションのゲーム情報CD-ROMのこと。

※プレプレVol.19をご希望の方は、8月10日までにお申込み、8月末日までに会費を入金された方が対象となります。

プレイステーション・クラブに関する
お問い合わせは
プレイステーション・クラブ事務局
TEL:03−3266−7830まで。

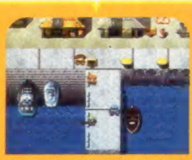
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事ぴょ〜ん。

圧倒的に美しいグラフィックのなか、手強い謎に挑め。



THE BOOK OF WATERMARKS
(ブックオブウォーターマークス)
アドベンチャー
2枚組 標準価格6,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

限りなく現実の釣りに近い感覚。ほのぼのとした世界観もいい。



海のぬし釣り
〜宝島に向かって〜
釣りRPG
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ビクターインタラクティブソフトウエア

前人未到の人間レース。隣の奴をハネ飛ばしゴールを駆け抜けろ。



激走トマランナー
人間レース
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

今月のナスゲー

ナスゲーとは、くだらないけどハマってしまうおたんこナスなゲームの事だケロ。

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。

リリア、今そこに行くよ。

…君はボクが守る

GALERIANS
ガレリアンズ

プレイステーション用ソフト　サイキック3Dアクションアドベンチャー

'99年8月26日発売

CD-ROM3枚組／標準価格¥6,800（税抜）

初回特典：スペシャルボックス（ケース）・ガレリアンズビジュアルブック・メモリーカードケース＆シール 付き（予定）


PlayStation
GALERIANS
ASCII
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー



かつてフィリップ・サイドの地にはミノスと呼ばれる人々が住み、繁栄を謳歌していた。しかし世界を制御するほどのテクノロジーを誇ったミノスの民は突然、世界を去ってしまった。残された我らブル族は主人の帰りを待ちながら、フィリップ・サイドの地を平和に治めることにした。そして200年したある日、女神の森の遺跡に一人の少女が舞い降りた。ブル村の少年ムイと双子の妹ポプリの見つけた少女はマドカと名乗り、しばらくの間、彼女と我らブルは平和に暮らした。誰もがこのまま平和で楽しい日々が過ぎると思ったが、その年の女神祭の前日、黒い女神が現れてポプリを連れ去ってしまった。ポプリを探し出すためにマドカとムイは、誰も入ることのできなかった森の奥にある聖なる神殿に入り、勇者の証したる紋章を見つけ出した。こうして伝説にも歌われる二人の冒険の旅が始まるのだった・・・

～ブル村の村長ムー、かく語り記す～

99年 8月26日発売

標準価格3,000円(税抜)





合言葉は「モーフィング」

万能型変身生物ムイの変身パターンは30種類以上

モーフィングRPG『ブルムイ ブルムイ』はポリゴンキャラが粘土のようにグニャグニャと気持ちよくモーフィング（変身）しまくる新感覚RPG。冒険に旅立つのは、記憶を失った少女マドカとブル村の元気少年ムイ。畑で育てたコムギ、川で釣った魚、牧場のミルクやタマゴを上手に料理して、美味しいパンやお菓子をランチ・ボックスにいっぱい詰めて冒険に出よう。ほっぺが落ちるくらい美味しい料理をムイに食べさせれば、ピンチを切り抜けるアイテムにモーフィングしてくれるはず。世界に散らばった伝説のレシピを探し出して、イルカとか気球とか、もっとすごいモノにムイをモーフィングさせよう。更に失われた神殿の奥に封印されているパワー・メダルを見つけ出せば、ムイをナイトや忍者などの戦闘タイプにモーフィングできる。しかもメダルによってはマドカと合体変身とか、竜王召還とか使えるようになるぞ。ムイをガンガン変身させて数々の試練を乗り越えて、異空間フィリップ・サイドの平和を取り戻そう。

ポケットキッチン
PocketStation対応


PlayStation
面白さ、つみこみすぎ!?
コースも
システムも
謎も冒険も、
さらにさらに
ワンダフォー!
になって登場!
この走り、ついてこれますカ~?
キュートな車体にユニークなコース!
だけど走りは超本格、超過激だぞ!
Power Up & Dress Up!
強化パーツとペイントで
速くなる!カッコよくなる!
キミだけのチョロQを育てろ!
チョロQ ワンダフォー!
改造しますカ~?
見かけだけの改造じゃない!
パーツ次第で走りが変わる!
2P対戦しますカ~?
対戦はレースだけじゃないゾ!
サッカーやビリヤードでも勝負!
チョロQ語、話せますカ~?
ああ、いそがしい。
なんでこんなに、いそがしいのだろう。
誰か、手伝ってくれないものかな。
チョロQたちとおしゃべり!
RPG気分で情報を集めよう!
チョロQ ワンダフォー!
PocketStation 対応
1999年8月5日発売
¥5,800 ※価格は希望小売価格です。(税別)
チョロQモータース http://www.takaratoys.co.jp/CHOROQ/index.html
ワンダーフォー!バージョンのS2000&清掃車(2台/セット)チョロQが抽選で1999名に当たっちゃう!
これを逃したら手に入らないゾ!
目指せ1番!999キャンペーン
限定1999セット、
激レアのチョロQをGetしよう!
キャンペーン期間 1999.8.5~10.31(当日消印有効)
応募要項
官製ハガキに、あなたの名前・年齢・住所・電話番号、そしてチョロQ20周年へのメッセージを記し、商品ラベルの「応募券」を貼って、下記応募先までお送り下さい。なお、賞品についての詳しい内容は各種雑誌の広告や記事・店頭ポスター・チョロQモータースホームページなどをご覧下さい。
キャンペーン応募先
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 株式会社タカラ CS事業部「TVゲームチョロQ1999キャンペーン係」
―あそびは文化 タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO.,LTD.1999
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品は こども商品券で
TAKARA

電撃プレイステーション PlayStation Contents

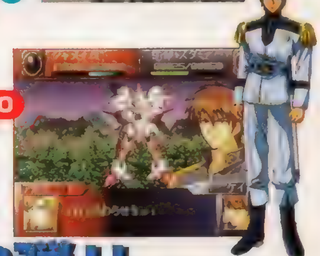
1999.8-27 Vol.115

Game Index

電撃特報



P.18



P.20

夏休み攻略スペシャル・第2弾!!



SPECIAL

電撃SoftStation 167

REGULAR

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

バイストン・ウェルを舞台

それゆえに、ミ・フェラリオの語る
次の物語を伝えよう……

聖戦士 Aura Battler ダンバイン



異世界を舞台にしたファンタジーロボットアニメ「聖戦士ダンバイン」が、S・RPGになってPSに登場。バイストン・ウェルの歴史に、また新たなる1ページがつけ加えられる!!

聖戦士ダンバイン(仮)

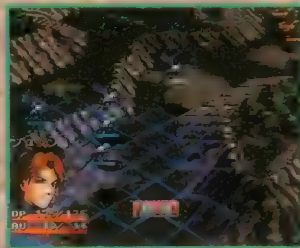
秋予定	▶¥6,800	▶バンダイ
S・RPG	▶MC(ブロック数未定)	

に、「if」の物語がS・RPGで展開!!

TVシリーズで人気を博し、小説、OVAとさまざまなメディアでサイドストーリーが展開された「聖戦士ダンバイン」が、いよいよゲームになって登場。オリジナルのキャラクターをメインに、「もし、ショウ・ザマより以前に地上人が召喚されていたら……」という物語が展開する本格S・RPGだ。初公開となる今回は、オリジナルのキャラクターたちと、大まかなゲームシステムを中心に紹介だ。リアルにモデリングされた、迫力の戦闘画面にも注目!!

CHECK 1 戦略が重要視される本格S・RPG

ゲームは基本的に、ストーリーが展開していくアドベンチャーパートと、オーラバトラー同士の戦闘が再現されるシミュレーションパートが交互に展開する形で進んでいく。シミュレーションパートでの戦術的な要素はもちろん、アドベンチャーパートでは「機械の館」でオーラバトラーを生産したり、ガロウ・ランを放って情報を入手したりといった、戦略的な要素も。また、ストーリー中発生する選択肢によって、陰謀、協力、裏切りなどといったイベントが展開し、ファンタジー世界での戦乱がドラマチックに描かれるのだ。



▶立体的なマップで、高度な戦術を求められるシミュレーションパート。

CHECK 2 オーラバトラー同士がぶつかり合うド迫力の戦闘シーン!!

シミュレーションパートは、敵味方関係なく素早い順に行動していくタイプの戦術SLG。ユニット同士が戦闘に入ると、画面が切り替わり3Dポリゴンで表現されたオーラバトラー同士のバトルシーンとなる。このバトルシーンでは、使用した武器ごとにオーラバトラーが滑らかに動き、ド迫力の戦いが展開される。それぞれのオーラバトラーが持つ独特な形状や動き、さらにはオーラ力の噴出といった細かいエフェクトまでもが完全に再現されており、TVアニメさながらの迫力を生み出しているぞ。







CHECK 3 TV版をベースにした「if」の物語が展開!!

ストーリーは、オーラ力を持つ少年シュンジがバイストン・ウェルに召喚される所から始まる。基本的なストーリーラインはTV版をベースにしながらも、プレイヤーの選択肢によって、物語は「ドレイク側」か「反ドレイク側」のどちらかへと展開していくぞ。



「聖戦士ダンバイン」とは!?

異世界バイストン・ウェルを舞台に、壮大な戦国絵巻が繰り広げられるTVアニメ。ファンタジー世界を舞台にしたロボットアニメは当時例がなく、ドラマチックな物語と生物的なロボットのデザインにも人気が集中。今なお、多くのファンを魅了し続けている。

ゲームでは?

スーパーロボット大戦



▲おなじみ「スパロボ」常連。その強さはゲーム中1、2位を争う。

リアルロボット戦線



▲「リアルロボット戦線」では、リアルサイズで登場してくれるぞ。





CHARACTER

新たなるサーガを生み出すキャラクターたち

物語は、ショウより以前に召喚された地上人、シュンジ・イザワを主人公として展開していくことになる。その主人公を中心にした、ゲームオリジナルのキャラクターたちを紹介していこう。基本的にTV版をベースにした「if」の世界なので、ショウやバーン、ドレイクといったTV版でおなじみのキャラクターたちも登場する。彼らが敵になるか味方になるかは、プレイヤーしだいだ。



フィナ・エスティナ

記憶をなくし、強獣に追われていた所をシュンジに助けられたミ・フェラリオ(妖精)。以後、何かとシュンジに付いてまわる。

シュンジ・イザワ

19歳の日本人。剣道歴が長く、普段から心身ともに鍛え上げている。剣道の稽古中バイストン・ウェルに召喚され、リの国に身を寄せる。ショウとの対決はあるのか？

ザン・ブラス

コモン人。リの国の将軍であり、百戦錬磨と謳われる歴戦の勇者。戦場では、ゴート王とともに最前線に立ち攻めたてる。レン・ブラスという息子がいる。

ゴード・トルール

リの国の国王。最近自国に侵入してくるガロウ・ランによって、妻子を失っている。そのせいか、国王みずから飛竜にまたがり、ガロウ・ラン討伐の指揮を取る。

Story ストーリー

強いオーラ力を持つ少年、シュンジは、不思議な妖精の力によって、人と妖精と怪物が共存する異世界、バイストン・ウェルへと引きこまれる。そこでシュンジを待ち受けていたのは、バイストン・ウェルに動乱をもたらす野心家のドレイク・ルフトの存在だった。

否応なく戦乱の渦に飲み込まれるシュンジ。そして彼は、国を守るためドレイクに力を貸すか、バイストン・ウェルの平和のためドレイクと戦うかの決断を迫られる。やがて、本当に倒すべき者を見極めたシュンジは、仲間とともに戦闘用ロボットオーラバトラーを駆り、バイストン・ウェルの勇者として成長していく……。



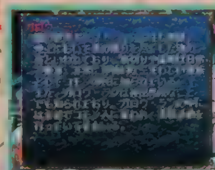


SYSTEM

AVGパート+SLGパートで展開するS・RPG!!

POINT オンラインヘルプで用語もバッチリ!!

バイストン・ウェルの物語で、数多く登場する独特の固有名詞。ゲームでは、メッセージに固有名詞がある場合、文字が色違いで表示される。もし意味がわからなかったらR1（L1）を押そう。くわしい解説を見られるのだ。



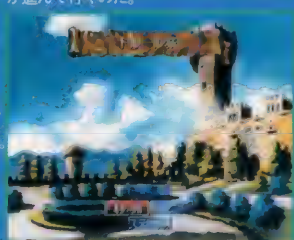
▶TV版は知らないという人も、このオンラインヘルプでバッチリだ。

AVG アドベンチャーパート

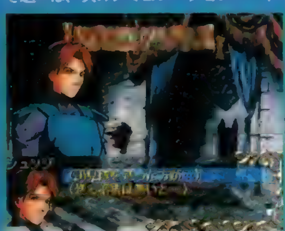
物語が展開するアドベンチャーパートでは、基本的に「謁見の間」と呼ばれる場所でストーリーが進展。また、「機械の館」でオーラバトラーの開発や生産を行ったり、「騎士宿舎」で装備の変更や騎士団の編成を行ったりすることも可能。それぞれの具体的なコマンド内容は不明だが、さまざまな戦略的行動をとることができるのだ。なお、「ワールドマップ」で次の目的場所を選ぶと、シミュレーションパートへと移行するぞ。



◀重要な「謁見の間」。ここでの会話で物語が進んで行くのだ。



▶城内での移動コマンド。ワールドマップを選べば、次のシミュレーションパートへ。



会話の選択によってストーリーが変化

◀会話シーンでは、主人公のセリフに選択肢が発生。この選択によって、物語は大きな変化をみせてくれるぞ。

SLG シミュレーションパート

オーラバトラーや巨大な怪物が激しくぶつかり合う戦闘パート。すべてのユニットに"行動可能になるまでのゲージ"が設けられ、これが一杯になったユニットから、移動や攻撃といった行動を行っていく。簡単な操作性と高い戦略性をあわせもち、快適かつ深いゲーム性を実現しているのだ。また、戦闘をすることで蓄えられていくオーラ力が一定を超えると、必殺技が炸裂して敵を一撃で倒したり、騎士隊長同士の戦闘では騎士道精神に乗っとった「一騎打ち」が発生したりと、オーラバトラー戦ならではのシステムも満載している。



◀行動可能になるとコマンドが表示される。コマンドはシンプル。



▶マップは高低差のある立体的なステージ。もちろん回転・拡大も可能。

バトルシーンは3Dポリゴン

ユニット同士の戦闘では、オーラバトラーの独特な形状をリアルタイムで再現。滑らかな動きで迫力の空中戦を展開してくれる。ユニットは、TV版やOVA版で登場した物だけでなく、出渕裕氏描き下ろしのオリジナルオーラバトラーも登場!?







戦いの歴史に新たな1ページを刻み込め!!

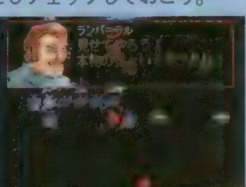
「ガンダム」のタイトル別に、12のステージをピックアップ。今回は、そのシナリオの見どころとともに、練り込まれた奥深いゲームシステムまでも解説していくぞ!

ピックアップした12ステージを紹介! &洗練されたシステムを徹底チェック!!

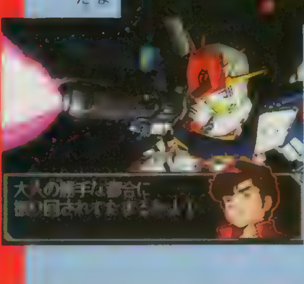
SDガンダム GGENERATION-O	
85 SLG	▶¥6,980(予)(CD3枚組) ▶バンダイ
	▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)、MT

「機動戦士ガンダム」シリーズで描かれた数々の戦いに、オリジナル軍を率いて参戦! その歴史に干渉することで、新たな「ガンダム」ワールドを満喫できる魅力満点の戦略SLG『Gゼロ』。今回はゲーム中に展開する戦いの中から、クエストムービーが設定されている12ステージを徹底チェック! それと同時に練り込まれたゲームシステムのポイントにも迫っていくぞ。発売前にぜひチェックしておこう。





▶システム部分は前作よりも一段と奥深くなった遊びごたえ十分!



◀戦闘時のアクションは、どれも一見の価値のある仕上がりなのだ。

SYSTEM パラメータ パイロットの能力値が与える影響を分析

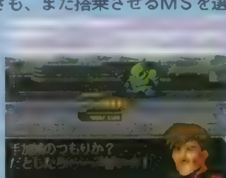
前作から変更されたシステムの中で、特に目立っているのがパイロットのパラメータだ。より細分化され、各パイロットの能力的な違いが、ひと目で読みとれるようになっているぞ。ここでは各パラメータの意味と、それぞれが与える影響について簡単に解説していこう。



◀経験値を獲得してレベルアップすれば、パイロットの能力値もグンと上昇するぞ

戦闘に影響 射撃値・格闘値 回避値・NTL値

前作では漠然と"攻撃力"として表されていたパラメータが、今回はより細かく分けられている。このことによって、攻撃方法を選択するときも、また搭乗させるMSを選択する場合も熟慮が必要になり、より緻密な戦闘が楽しめるようになったのだ。部隊編成をする場合にも、この辺のバランスが重要になりそう。



▲不得意な攻撃方法を実行すると命中率も大幅にダウンするのだ。

母艦に影響 指揮値・魅力値・通信能力 操舵能力・整備能力

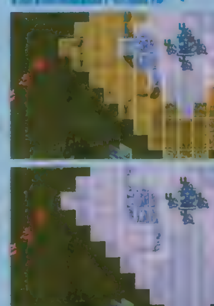


この欄に編成

▲編成欄は左側からオペレーター、ドライバー、メカニック、ゲストとなっている。それぞれ能力値の高いキャラを編成しよう。

『Gゼロ』では新たにブリッジクルーの編成も可能になった。そのため、これらのパラメータにも気を配る必要がある。ちなみに指揮値は指揮範囲、通信能力は母艦の攻撃の命中率、操舵能力は回避率、整備能力は回復率、そして魅力はMPの回復率に影響するぞ。

指揮範囲に差が!



▲艦長の指揮値の能力によって指揮範囲が大きく異なるのだ。

STAGE 戦闘 激戦が予想される12ステージの戦いをピックアップ

ステージの流れや基本的な進め方などはほぼ前作と同じ。敵を全滅させるか、本拠地を占領すればステージクリアになるぞ。ただし戦闘時のシステムには改良が加えられ、よりエキサイティングな戦いが楽しめるようになっている。ここからは12ステージの戦いを紹介しつつ、ポイントとなるシステムについて触れていこう。





蒼い巨星 激闘は憎しみ深く

ランバ=ラルのグフが出現。砂漠での大激闘となる！

まずはセイラ救出

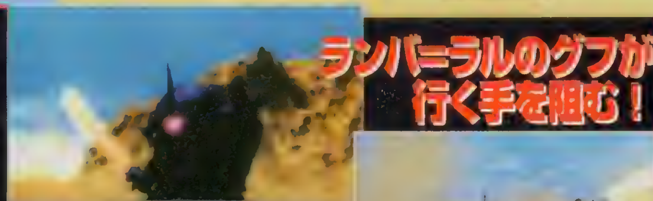
ランバ=ラルとアムロの一連のエピソードが、会話イベントと戦闘で展開する超豪華なステージ。戦いはセイラが単独で出撃している状態からスタートする。素早く脱出してホワイトベースに帰還させよう。そこでアムロと交代だ。



◀「セイラ出撃」のときの会話が展開する。モタモタしていると敵の挟み撃ちを受けることに！



▶ランバ=ラルはグフを操り、積極的に攻撃を仕掛けてくる。回避ではなくシールドで防御だ。





▲▶グフに向かってガンダムが突撃。グフが斬りかかるが、ガンダムはシールドを捨ててジャンプし……、という目に焼き付いて離れないあの名場面が完全再現されている。もちろんこの前後の会話もバッチリ収録しているぞ！

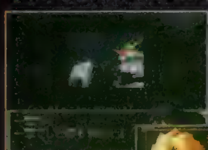


頭上の悪魔 再会

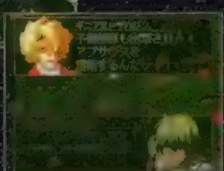
アプサラスが上空から降下。そして2人は再会する――

アプサラスに突撃！

飛行テスト中のトラブルにより、アイナの操るアプサラスは急降下！ 偶然にもシローたち08小隊の前に姿を現すのだった……。アプサラス降下地点には固定砲台が多数設置されているが、それらを撃破しつつ進軍しよう。



◀固定砲台は攻撃力が高い。180㎜キャノンを使い、離れた場所から攻撃していくのが良さそうだ。



▶アプサラスを開発したアイナの兄、ギニアス。アプサラスを守ろうと、必死に迎撃態勢を整えるのだ。



◀アプサラスが落下するシーンは迫力満点の仕上がり。



ポケットの中の戦争 ルビコン計画

クリスのアレックスがミハイルのケンプファーと激突。



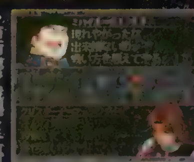


▶チェーンマインを受けるアレックスだが……。



コロニー内の敵を一掃せよ！

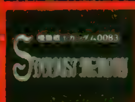
アレックスの奪取・破壊を目的とした「ルビコン計画」が動き出した。クリスのアレックスはケンプファーに追い詰められるが……。コロニーの内と外で戦いが展開する。コロニー内の敵はアレックスに任せるのが良いだろう。経験値はコロニー外で稼げ！



▶市街地で戦闘を仕掛けてくるミハイル。



▶苦戦しながらも必死に戦うクリス。

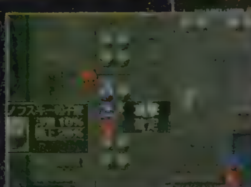


ガンダム強奪 ジオンの残光

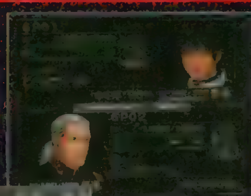
GP02を奪ったガトーを追い、シローはGP01で出撃。

ガトーを追撃せよ

オーストラリアのトリントン基地に潜入したジオン軍の将校ガトーは、ガンダムGP02を奪取！ そのまま逃亡する。ほかの敵MSは無視し、基地の中央で待っているガトーに向かおう。その勝負の行方は……。

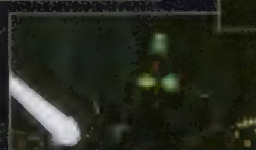


▲アルビオンを動かして後方を固めたら、GP02に向かって突撃だ。



◀お互いのMS性能は、ほとんど互角！ どうする？







▲◀▼ビームサーベルで斬り合う2機のガンダム。あの激闘を再現。

ここがポイントになる――①

移動範囲、指揮範囲、チーム範囲 EWAC範囲を把握しておこう



▲母艦1隻につき、編成できるチームは最大3つまでOKなのだ。



▲艦長やチームリーダーの能力によって各範囲は大きく変化する

MSは母艦から多大な影響を受けつつ戦っていくことになる。その影響が及ぶ〝範囲〟について紹介しよう。範囲は右に紹介した4種類がメイン。範囲外に出るとMSの戦闘能力がダウンするので注意しながら移動しよう。

●移動範囲

左の移動時の写真に注目。移動範囲はユニット（写真はミディア輸送機）の周囲に広がる白いマスで表示される。この範囲内なら移動することが可能だ。

●指揮範囲

母艦を中心に表示される範囲。この中で戦えば回避率、命中率がアップ！ さらにリーダー機の場合は、母艦からの支援攻撃を受けられるぞ。

●チーム範囲

リーダーのMSを中心に表示される範囲。この中で戦い敵を撃破すると、通常よりも経験値が多くもらえるぞ。リーダーが優秀なら範囲も広がるのだ。

●EWAC範囲

母艦を中心に〝E〟と表示される範囲。この範囲内にいる敵に対して攻撃すると、命中率が上昇する。集中攻撃を仕掛けるときはこれを利用しよう。

永遠のフォウ　ダカールの日

Zガンダムとサイコガンダム、歴史は繰り返される…。

侵攻してくる敵を確認しながら進め

キリマンジャロに再び姿を現したサイコガンダム。だがパイロットのフォウは憎しみに支配されていた……。ターン制限のある戦いなので、素早く進軍させないと、ターンオーバーに。全体の動きを確認し、迫ってくる敵に対処しよう。



▲カミーユで攻撃を仕掛けても反撃されてしまう。倒せるのか!?

カミーユ、フォウ シェリドが交錯



▲◀カミーユとフォウの間に割って入るジェリド。

◀バイアランのビームサーベルがサイコガンダムのコクピットを貫く……。セリフも原作そのまま！　マジで泣けちゃうかも。

ダブリンの午後　落ちてきた空

サイコガンダムMk－IIがジュドーの搭乗するZZの行く手を阻む！

上空から降下してくるバウは最優先で攻撃！

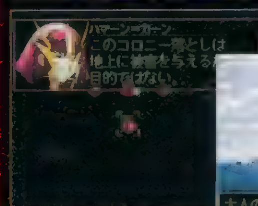
「ダブリンの午後」から「重力下のプルツー」までのエピソードが盛り込まれているステージ。ネオ・ジオン軍のアリアスが搬送してきたサイコガンダムMk－IIがジュドーとプルの前に立ちはだかる！　敵の配置場所がプレイヤー軍の本拠地に近く、油断しているとアッサリ占領されてしまう。ガーダーを強化するか、味方を配置して迫ってくる敵を迎撃だ。

プルとプルツー 戦いの行方は…



◀サイコガンダムMk－IIの放つメガ粒子ビーム砲をはね除けるプル。





◀コロニー落としを計画するハマーン。ターン制限に注意。



▶ZZを変形させ、機動力を活かして戦うのがベスト。

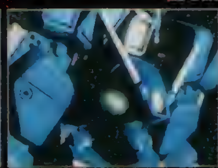
エアーズの攻防　月面の夢

「ZZ」と同時期に起きたもう1つの戦いとは——

敵に突撃するのは危険！

宇宙世紀0088年2月。ティターンズの残党はニューディサイズを名乗り、小惑星ペズンに立てこもる。対する連邦軍は、反乱を鎮圧するべく討伐部隊として、巡洋艦ペガサスIIIとEx－Sガンダムを送るのだったが……。敵軍は月面にも多くの布陣を構えている。降下するときには敵の位置を確認しておこう。また、Mk－Vの攻撃範囲は広いうえに攻撃力も高いので要注意！





Ex-S vs Mk-V



◀インコムを使った壮絶な戦いが描かれる、完全オリジナルのムービーなのだ。



▲▶Mk－Vに対抗するには、やはりEx-Sガンダムを盾にして進むのが賢明だろう。月面や、そのほかの場所で待機している敵の動きもこまめにチェックしよう。

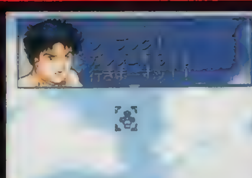


鉄仮面　ラフレシア・プロジェクト

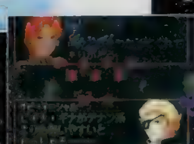
クロスボーン・バンガードにシーブックとF91が挑む。

まずはコロニーに入った敵を撃破！

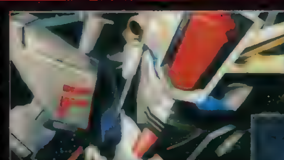
宇宙世紀0123年。新建造のコロニー群、フロンティア・サイドはクロスボーン・バンガードに襲撃される。偶然にもF91に乗ってしまったシーブックは、戦闘に巻き込まれてしまう……。敵は数で押してくる。単独行動は避け、密集して迎撃すること。



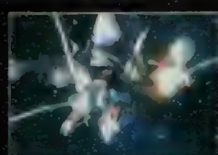
◀スペース・アークから出撃するシーブック。



これが質量のある残像！



◀▼ラフレシアの攻撃でセシリーは命を落とす。それを目の前にしたシーブックの怒りが奇跡を起こし……。





ここがポイントになる——②

テンションシステムを理解しておこう

パラメータと同様、パイロットの経験値やMP（精神）値などの表示方法も変更されている。さらに今回は、新たにMPを利用した〝テンション〟が盛り込まれているのだ。テンションとは〝やる気〟のこと。MPの増減によって変化し、命中率や回避率などに影響を与えるのだ。MPは敵に攻撃を当てたり、敵から攻撃を受けることによってゲージが変化。またサイコミュ兵器を使った場合には、ゲージが減少することを覚えておこう。MP値は戦闘の前後で確認しよう。

経験値・階級	EX 0/240 伍長D
MP・状態	MP 155/310 普通
タイプ	TYPE ノーマル

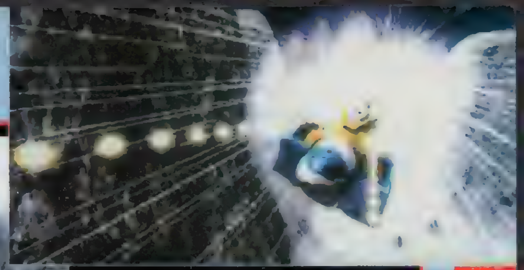
主力パイロットのテンションを上げろ！





▲▶テンションが上がると上の写真のように表示される。テンションによってキャラの表情や戦闘時のセリフも変化する。

パイロットのテンションは、MP値の大きさによって混乱、弱気、普通、強気、超強気と変化する。戦闘においては、強気になるほど有利に展開するようになる。そのことを頭に置いて戦っていこう。



モトラッド発進 母のガンダム

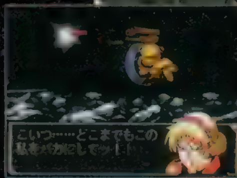
カテジナに捕まった母を救うためウッソはV2で出撃。

月面を爆走する敵艦を破壊だ！

地球に向けて出撃するザンスカールのモトラッド艦。それを阻止しようとウッソたちは出撃する……。月面と宇宙空間を移動してじっくり攻略していこう。



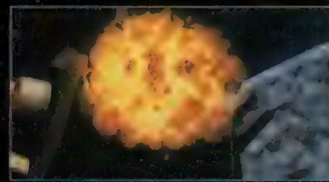
▶母を拉致したカテジナをウッソが追撃。



◀MSケトラフの攻撃はどれも強力。特にタイヤには注意しよう。



オリファー、モトラッド艦アドラステアに特攻！



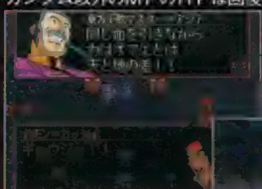
▶モトラッド艦の進軍を阻止するため、オリファーはV2ガンダムのコア・ファイターで特攻する……。

戦士の絆！ デビル包囲網を突破せよ

シャッフル同盟の5人の戦士たちが、デスアーミー軍団の迫るギアナ高地で大激闘！

ドモンは温存！　仲間たちで活路を開くのだ。

ギアナ高地で修行に励むドモンたちの前にデスアーミーの軍団が現れる。さらにマスターガンダムと、それを駆る東方不敗も出現。ドモンは東方不敗に戦いを挑むが……。ボルトガンダム以外のMFのHPは回復不可なので、手堅く戦っていくこと。特にドモンは東方不敗と戦わせたいので、ザコにHPを削られないように注意しよう。





▲▶ドモンは東方不敗との戦いのために温存。デスアーミーはジョルジュ、アルゴ、チボデー、サイ・サイシーを動かして倒していこう。



マスターアジアここに見参！

◀▼この戦いでは印象深いセリフが連発される。BGMも原曲なので超カンゲキ！



流血のシナリオ

トレーズの策略にはまり、ヒイロはシャトルを目指して飛び立つ！

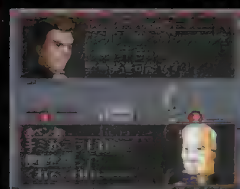
ウィングはバード形態に変形！　敵中を強行突破

地球圏統一連合のノベンタ元帥は、ヒイロたちの襲撃を知って脱出を試みる。だがそれはトレーズの仕組んだワナだった…。ターンが経過すると、マップ中央にあるシャトルの周辺に敵のリーオーが集結してくる。シャトルに向かうならザコは相手にせず一気に接近しよう。



OZのシャトルを　一刀両断！

▲▶バード形態でシャトルに接近！ビームサーベルで一気に切り裂く。





▲▶ノベンタ元帥に専用シャトルを勧めるトレーズ。ターンが経過すると敵が集まりだすので、短期決戦を心掛けよう。

作戦は一刻を争う

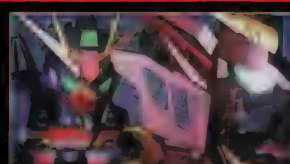
オルバに捕まったティファを救うために、ガロードがガンダムXで出撃！

単独行動は禁物！戦力を揃えて進軍

ガンダムアシュタロンを操るオルバが、陸上戦艦フリーデンを強襲し、ティファを連れ去っていく。それを追いガロードは出撃するのだった……。敵の中にはガンダムヴァサーゴを操るオルバの兄、シャギアもいるので軽はずみな行動は禁物！　敵の軍勢も多いので慎重に戦っていこう。

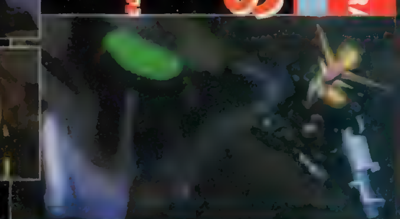


フロスト兄弟の猛攻がXを苦しめる！









▲▶ガロードのピンチにウィッツとロアビーが駆けつける。

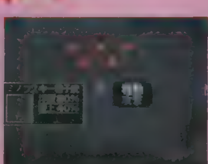
ここがポイントになる――③

敵を倒して"ステップボーナス"をゲット！　さらに連続攻撃だ!!

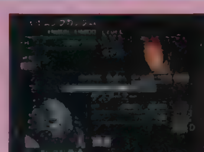
戦闘システムの最重要ポイントになりそうなのが〝ステップボーナス〟。これは戦闘で敵を撃破すれば、再び行動することが可能になるというシステムなのだ。シャアやアムロなど能力値の高いキャラで攻撃すれば、周辺の敵を1ターンで全滅させることも可能だぞ。原作さながらの荒技もこのシステムによって実現されるのだ。



▲敵を撃破すると画面に表示される。



◀撃破すれば、連続で行動することが可能。



◀攻撃時に使用する武器のエネルギーは減少。よく考えて次の行動を！



▶倒せる相手だけを選んで攻撃していけば、エネルギーの尽きるまで戦えるぞ。

◎敵に対しては……

このシステムは敵の攻撃にも採用される。従って、逆に1ターンでボコボコにされる場合もあるのだ。これを防ぐためには、戦艦を先行させて、敵の出方を探るのが一番の得策だ。



▲HPの少ないユニットは出撃しないように！



今、ファンの熱い要望に応え ATのSLG戦が始まる!!

電撃特報 DENGEKI SCOOP 3

戦略シミュレーションゲーム

装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢

装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢	
9月(予) SLG	▶¥6,800 ▶タカラ
	▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

全世界の「ボトムズ」ファンが待ち望んでいたPSの新作が登場！ 百年戦争のもう1つの姿を目撃するのはキミだ！

サンプルROMを独占入手!!

雪上戦用や局地戦用にカスタム化されたAT（アーマード・トルーパー）が多数登場するCGムービー！ これを見ずして「ボトムズ」を語るなかれ！



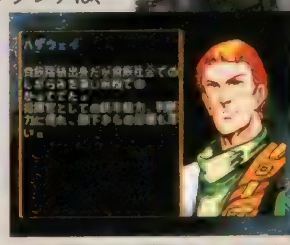
極寒の地で展開される超ド迫力のOPムービー

新作ボトムズの魅力を徹底検証!

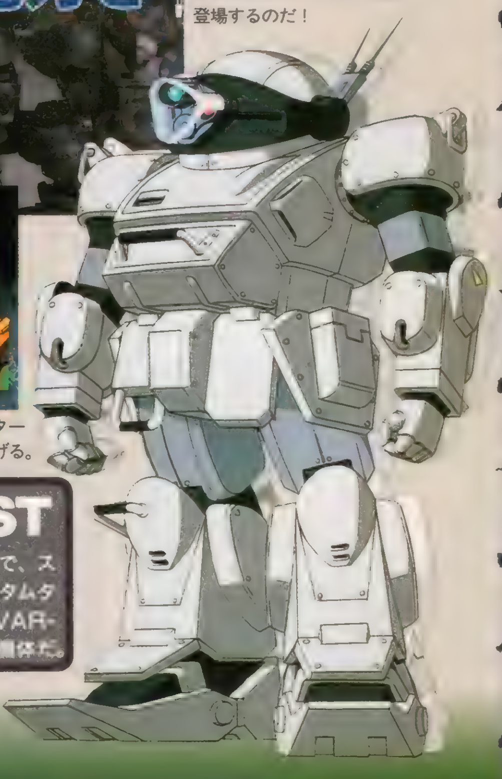


◀このゲームでしか見ることができないATが、多数登場するのだ！

第3次銀河大戦の末期。ギルガメスとバララントの両陣営が戦いを続ける中、惑星マグダレナは、政治的謀略により、ギルガメス星域連合に見捨てられる。そのマグダレナに、バララント星域連合軍の占領作戦が開始される……。というのがゲームの背景。設定は原作オリジナルスタッフによって新たに作られた公式のもの。もちろん、キャラは塩山紀生氏、メカデザインは大河原邦男氏が担当する。



▲塩山紀生による新たなキャラクターが、物語をドラマチックに盛り上げる。



ATM-09-ST

ゲームオリジナルATの1機で、スコープドッグの雪上戦用カスタムタイプ。その特性から、通称AVARANCHE(雪崩)と呼ばれる機体だ。

ゲームの流れとともにシステムを紹介!!

プレーヤーの目的は、惑星マグダレナの兵士として、部隊に与えられたさまざまなミッションを成功させ、自軍の勝利に貢献していくこと。ミッションは敵の殲滅(せんめつ)や仲間の救出などが用意されている。また、ミッションの成否によって物語が分岐するマルチストーリーが採用されており、その結果によってエンディングが変化するようになっているのだ。

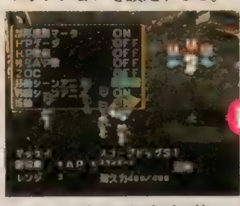

▲ミッションはデモ画面で指示される。



Check Point 1 多彩なカメラワークと充実したオプション!

従来のSLGとは違い、1ユニット＝1機で部隊表示することで戦闘中のユニットにいくつものカメラが密着。ATの細かい動きが3Dムービーで再現される。この密着カメラ以外にもマップ上の固定カメラが用意されているため、戦闘を映すカメラが次々に変化するぞ。もちろん、使用武器の違いも再現されるのがうれしい。何百種類ものアングルで迫力十分の映像が楽しめるのだ！

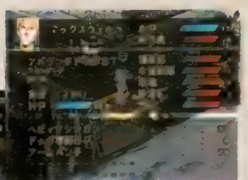

◀真上からのアングルで位置関係を把握。


▼オプションを設定すると、


▶さまざまな表示が可能に。

Check Point 2 戦局を大きく左右する2つのパイロットのパラメータ


▶移動や攻撃には一定のAPを消費する。


◀疲労度がたまるとパイロットの能力が低下。AP消費の兼ね合いが重要だぞ。

パイロットの能力中、重要なのが、一定時間内の行動力を表したアクションポイント(AP)と、行動によりたまる疲労度。行動は一定のAPを消費し、なくなれば行動不可になる。つまり、APが残っていれば、1ターンに何度でも行動可能なのだ。ただし、疲労度がたまると、パイロット本来の力が発揮できなくなる弊害があるぞ。

Check Point 3 戦術が活かされる3Dマップ

ゲームには、寒冷地、砂漠、湿地、山岳地帯や市街地といった、実に多様な戦場が登場。これらはより深い戦術や作戦を行えるよう、3Dマップで地形が表現されている。これにより、アンブッシュ(待ち伏せ)や敵を迂回して攻撃するといった、さまざまな戦線を展開することが可能。高低差や障害物を利用して、自軍に有利な状況を作り出せるぞ。


▲少数の精鋭部隊で、敵の大部隊を撃破することも可能だ。

もう1つの戦術、「支援攻撃」

このゲームでは、部隊の仲間に支援を要請することが可能。この場合、メイン攻撃担当のユニットと支援攻撃担当の2ユニットが同一目標に対して攻撃を行うため、攻撃力は2倍になる。もちろん、支援機の行動は3Dムービーでバッチリ再現されるぞ。


▲支援攻撃により、敵を素早く撃破することができる。部隊ごとの戦いならではのシステムだ。

ボトムズの世界がわかるチュートリアルモード搭載!!

このゲームには、ゲームシステムやボトムズで使われる用語を詳しく解説してくれるチュートリアルモードが搭載されている。しかもこのモードは、プレイ中いつでも開くことができるので、ボトムズの世界をよく知らないユーザーでも楽しむことができるようになっているのだ。ここでは、そのモード内に収録されているボトムズファンでもあまり知られていないような単語の一部を紹介しよう。キミは知っている?

【アンティティーツ休戦協定】7213年にアンティティーツで締結された、第3次銀河大戦(百年戦争)の休戦協定。バララント・ギルガメス両陣営による領土の確認、捕虜交換のほか不可侵宙域の合意などが含まれている。

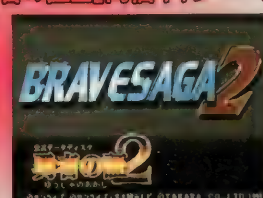
【アルデハビッツ社】惑星メルキアの軍事企業。メルキアの各企業の協力を得て、ギルガメス軍最高のAT、スコープドッグを完成させた。

【ウットヘルド社】H級ATを代表とするスタンディングトータス・シリーズを開発した惑星コルヴェの軍事企業。マーティアルのエルドスピーネ開発にも協力した。

【MH航法】マクガフィーハイパードライブ航法の略。宇宙空間に存在する気流を利用する超高速航法。

「BRAVE SAGA2」公式データディスク「勇者の証2」同梱キャンペーン

「装甲騎兵ボトムズ鋼鉄の軍勢」初回生産分に、「BRAVE SAGA2」のプレミアムディスクが同梱！ 秘蔵イラスト、テーマソング、ムービー、ボイスメッセージなどが収録される予定だ。ファンは必ずゲットせよ！



▲欲しい人は必ず予約しよう。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
4



真の伝説が今、明かされる……

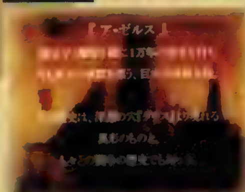
真魔装機神 PANZER WARFARE

『スパロボ』シリーズの外伝としておなじみの『魔装機神』が、世界設定からキャラクターに至るまで、徹底的にリニューアルされてPSに登場!! 完全オリジナル作品として生まれ変わった、真実の魔装機神伝説が幕を開ける!!

ストーリー、設定、メカ、キャラクター……あの『魔装機神』が すべてを一新してついにPSに登場!!

本来、「スパロボ」シリーズの外伝的位置付けだった「魔装機神」が、完全オリジナルゲームとなって登場。地底世界、魔装機神といった基本設定のみ継承し、メカ、キャラ、ストーリーなどを完全に一新。まったく新しいシリーズとして生まれ変わったのだ。速報となる今回は、おおまかなシステムとストーリーに加え、新設定のキャラクターと魔装機神を独占で大公開するぞ!!

STORY CHECK



地底世界に広がるバルツフィーム王国で、魔装騎士候補生として訓練を受ける主人公、ケイゴ。試験の最中"ダウスの魔物"と呼ばれる怪物の襲撃を受けるも、西方騎士隊アルマの救援もあり、見事騎士への試練を突破。幼い頃からの憧れであった、魔装騎士としての一歩を踏み出す……。

SYSTEM CHECK

基本的なゲームシステムは、これまでの「スーパーロボット大戦」シリーズをほぼ継承している。ストーリーが進行するインターミッションモードと、戦術タイプのSLGで展開する戦闘モードを交互に繰り返していくことになる。しかし、戦闘では高低差のある立体的なマップが採用されるなど、数々の新システムを搭載。より戦略性の高いゲームとなっているぞ。また、CGモデルで再現された戦闘シーンや、アニメイラストを使った会話シーンなど、ビジュアル面においても大きくパワーアップしているのだ。

インターミッションモードも強化されているぞ!!

ストーリーが進行するインターミッションモードでは、物語のキーとなる場面にアニメーションスタジオ製作のフルカラーイラストを挿入。さらに一部の会話にはボイスによる演出もあり、より一層の感情移入が可能になっているのだ。

立体的なマップ



▲クォータービューによる立体的な戦闘マップを採用!!

ポリゴンモデルによるバトル

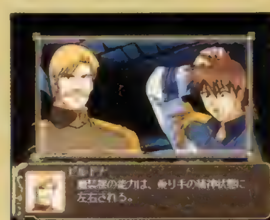


▲メカはすべてCGモデルで再現され、臨場感も抜群。

キャラのカットイン



▲戦闘シーンでは、キャラのカットインも入る。

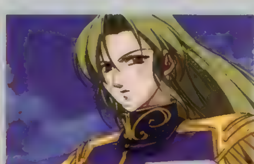


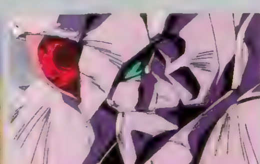
▲重要な場面ではアニメイラストが挿入され、ストーリーを盛り上げる。

アニメーションによるオープニングムービー公開!!

ゲームのオープニングには、なんとアニメーションムービーを採用。昔懐かしのロボットアニメの雰囲気を醸し出しながらも、独特な世界観がバッチリ再現されているのだ。







真・魔装機神
PANZER WARFARE

11月(予)	▶価格未定 ▶バンプレスト
S・RPG	▶MC(ブロック数未定)

リファインされた魔装機神&キャラクターを独占公開!!

より洗練されたデザインへとリファインされた魔装機神、そして新しい物語を紡ぐオリジナルキャラクターたちを完全独占公開!!

●パイロット
ケイゴ

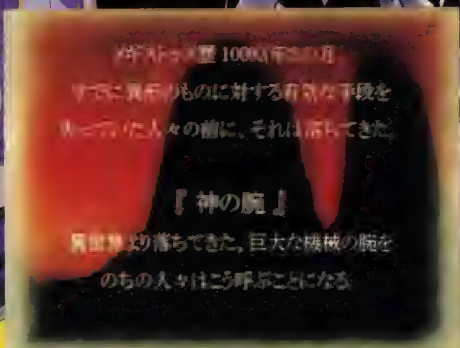
バルツフィーム王国出身の魔装機操者（魔装騎士）候補。幼い頃から魔装騎士に憧れ、天性の資質と努力によりわずか16歳で王国軍の魔装機操者となる。



サイバスター



主人公ケイゴが乗りこむ風の魔装機神。物語の途中で、ケイゴと出会うことになる。剣タイプの武器、サイブレードを使う。



▶この「神の腕」から、異形のものたちに対抗しうる唯一の希望、「魔装機」が作り出された。

●パイロット
イエン

魔装機神グランヴェールを操るナトゥーレ王国唯一の魔装機神操者。ナトゥーレ国の女王シャーナ直属の騎士であり、女王に対して絶対的な忠誠を誓っている。



グランヴェール



炎の魔装機神。ナトゥーレ国の女王の命により、ケイゴたちの救援に駆けつける。斧型武器グラントマホークを使う。



◀魔装騎士候補生のケイゴと、西方騎士隊アルマの出会い。後に、ケイゴはアルマの隊に配属される。

風 火
地 水

ザムジード



地の魔装機神。魔装技師であるアルフレードが、孫のトトのために作った。他の3機と違い、手持ちの武器を持たない。



◀魔装機は武器を使い分けることで、あらゆる状況に対応することができる。的確な判断を下そう。



●パイロット
トト

魔装機設計者である、バルツフィーム王国のアルフレード技師長の孫。史上最年少の魔装機神操者であり、地の魔装機神ザムジードを操る。

ガッデス



水の魔装機神。愛機を失ったアルマが、ナトゥーレ国の女王から与えられた。槍型の武器ビルトライテントを使う。



▶圧倒的な強さを誇るアルマに戦いを挑むケイゴ。なぜ、仲間であるはずの2人が戦うのだろうか？



●パイロット
アルマ

バルツフィーム王国の西方騎士隊隊長を務める女騎士で、ケイゴの上官。魔装機操者としての腕や指揮能力に優れ、隣国にもその名をとどろかせている。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
5

独占公開!! 恋愛もスポーツも両立させたい! スポ根&恋愛育成SLG!!

夏色剣術小町（なついろけんじゅつこまち）



恋と剣道の一週間 さわやかさ120%の青春恋愛SLG

●桂木館学園3年
剣道部マネージャー
早瀬菜摘

身体が弱く、本人は剣道ができないため剣道部のマネージャーとして部員たちを支えている。実は、主人公に気があるらしい。

NECインターチャネルの最新作を電撃だけが独占キャッチ！ 5つの高校の剣道部が合同で行う夏合宿を舞台に展開するスポ根育成SLG!!

夏色剣術小町	
冬(予) 育成SLG	▶¥6,800 ▶NECインターチャネル ▶MC(ブロック数未定)

7日間の合同合宿でインターハイ出場を目指せ!



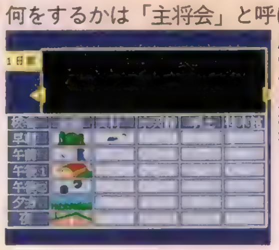
剣道部の夏の合宿を舞台にした育成SLG「剣術小町」。プレイヤーの目的は、合宿の最終日に行われる「五校戦」という試合で優勝すること。ゲームは、剣道の腕を磨くSLGパートと、女の子たちとの恋愛を進展させるAVGパートで構成されているぞ。今回は、各パートの紹介と、ヒロインキャラの一部を大紹介！



▲アイコンを利用した、簡単な操作方法でSLG初心者も安心だ。

SLGパートで腕を磨け!

ゲームは1日が12ターンに分けられ、プレイヤーはその内6ターン分の行動を選択できる。SLGパートで何をするかは「主将会」と呼ばれる各校の主将たちが集まる会議で決定される。自校のみでの練習以外にも他校とスケジュールを合わせれば、合同での練習をすることもできるぞ。



◀主将会では練習をする場所のみを決定する。



▶柔軟体操やスクワット、ランニング、腕立て伏せなどができる。



◀こちらは試合形式のトレーニング。コマンド選択式の対戦のようだ。

AVGパートで恋も一生懸命!

各SLGパート間に挿入されるAVGパートは、キャラクター同士の会話で進行。ここで、特定の女の子と仲よくなれれば、デートなどのイベントも発生するかも？ただし、恋愛と剣道の両方を極めるのは至難のワザ。剣の道か恋愛か、それともあえて両方か？ キミならどうする？

剣道と女の子のどっちを取る!?



▲菜摘とは練習メニューの話題が多くなりそうだ。



▶他校の生徒とのコミュニケーションも、重要だぞ。



▲合宿所の外で女の子と会うことも？

※画面はすべて開発中のものです

強敵か仲間か？　美少女剣士推参

この合宿には、桂木館学園のほかにも4つの高校が参加している。ここではほかの高校から来た女子剣道部員たちを紹介しよう。練習場に華を添えてくれる彼女たちは、果たして敵となるか、恋の相手となるか？



【STORY】

全国から剣道の強豪5校が集まって行う共同合宿。主人公、伊達将明の通う桂木館学園も、この合宿の参加校だ。合宿の目的はインターハイ出場のための足がかり。そして、合宿の最終日に行われる「五校戦」と呼ばれる練習試合での優勝。高校生活最後の夏、なんとか優勝を勝ち取りたい主人公は、一週間の合宿の中でライバルたちと出会い、剣道の腕を磨き、精神的にも成長していく。

●水天館高校3年　剣道部主将

千堂さぎり

剣道の名門校初の女性主将（女子部ではない）。自分に厳しく、滅多に笑顔を見せない。





剣の腕は超一流!?
男勝りのクールな女性剣士



春日部 舞

●明士学院1年
剣道部部員

2年連続で兄を負かした主人公を、仇と思い込んでいる。早とちりだが、根は素直な性格だ。



ドジでおっちょこちょいな兄想いのやさしい女の子





主人公の初恋の相手は
剣道道場の跡取り娘！

●金龍学園3年　剣道部女子部主将

神垣 葵

主人公の幼なじみで、剣道道場の娘。彼氏はいるが、主人公のことも気になっている？

人気上昇中　西又葵先生による魅力的なキャラクター

「剣術小町」のキャラクターデザインを手がけるのは、人気上昇中の西又葵先生。今回紹介した4人のほかにも、まだまだ先生の描くキュートなキャラクターたちが登場予定だ！





ニューフェイスも続々登場!!

電撃特報 DENGEKI SCOOP 6

ポケステ対応ソフトも出そろいつつある今日このごろ、いよいよ"ポケステ必須"女の子育成ゲームが登場！　そんな『ぽけかの』の、3つの魅力に迫るぞ！

3枚キャラ別リリース！

ポケステ必須の恋愛SLG

ぽけかの



ぽけかの 愛田由美／植野史緒／宝条院静香	
冬予定 育成SLG	▶各¥3,800　▶データム・ポリスター
	▶PS（ブロック数未定）

Point 1 メインはやっぱりポケステ？　気になるそのシステムは？

ゲームの流れ

①ポケステにダウンロード
▼
②ポケステで育成
▼
③PSでコミュニケーション

この『ぽけかの』は、ヒロインとなる女の子の7年間の成長（小学6年生～高校3年生）を見守る育成ＳＬＧ。女の子と会話をかわしながら、「運動」、「料理」、「遊び」、「勉強」などのコマンドで行動の指針を与えていくのだ。7年後の彼女は、理想の女の子に育ってくれるかな？



◀一度ロードすれば、ポケステのみでも育成可能！　いつでも、どこでも、彼女たちに会えるぞ。

※画面はハメ込み合成です。



◀コマンド実行時は、画面をいっぱいに使ってアニメーション。たかがポケステ、とあなどれない。



▶電車の中で、街中で……ポケステの携帯性を生かした、かつてない育成ＳＬＧとなるぞ。



家事が得意な女の子

勉強も運動もそこそこできて、性格もマジメ。長い髪とヘアバンドが特徴の、典型的ヒロイン。楽器を演奏することに興味があるらしい。

愛田由美 Yumi Aida



Point2

PSとのリンクでドキドキのイベント!?

ポケステ必須のソフトということで、残念ながらPS本体のみでのプレイはできない。だが、実はポケステで育成したデータをPS本体に移すことにより、より深いコミュニケーションをとれたり、場合によってはイベントが発生したりすることもあるのだ。ポケステで育てて、PSでデート…これが「ぽけかの」の正しいプレイスタイルなのだ!?





◀▲やっぱりTVのカラー画面のほうが、女の子のかわいさも倍増。イベントはPS本体でのみ発生し、ヒロインたちが声付きで話してくれる。また、重要なイベントを見逃しても、モノローグでフォローされるぞ。



スポーツ万能!男の子みたいな元気娘

ショートカットがまぶしい、見た目の通りに運動が得意な明るい娘。女の子としての自覚がちょっと足りないのが、玉にキズ?

植野 史緒
Fumio Ueno

TOPIC キャラ別リリースのヒ・ミ・ツ



▲1本が¥3,800という低価格も見逃せないぞ。この際、全部そろえてみるのもオツなもの!?

ここまでの記事を読んで、左ページに大きく書かれた〝3枚キャラ別リリース〟が気になっていた人も多いはず。実はこの「ぽけかの」は、今回紹介した〝3人のヒロインごとのソフトを別々に販売する〟という形式が取られるのだ。つまり、ソフト購入前からキミのヒロイン選びは始まっている……ということだ。さあ、個性的な3人の中から、キミはどの娘を選ぶ!?

キミはどの子を選ぶ?

Point3

ゲームの進行はリアルタイム!成長する女の子たち!

そして、「ぽけかの」最大の特徴が、この〝リアルタイムによるゲーム進行〟だ。ポケステの時計機能とリンクしたこのゲームでは、4分を1日、2時間を1カ月というように換算、7年間……つまり開始から1週間で、ゲームはエンディングを迎えるのだ。1度ゲームを始めると、現実の時間の流れとともに彼女たちは(外見的にも)成長していくのだ。

由美chanのバフイ



11〜12歳



16〜18歳



13〜15歳



◀7日が過ぎればゲームは終了。なにもせずに放っておくと、最悪の結末に……?

身体の弱いお嬢様

勉強が大好きで、ときどき無理をして身体に負担をかけるほど。言葉づかいも丁寧な良家のお嬢様である。





宝条院 静香
SizukaHojyoin

電撃特報 DENGEKI SCOOP 7

勇者たちにふりかかる新たな試練とは?

BRAVESAGA 2

BRAVE SAGA2

未定 S・RPG	▶価格未定 ▶タカラ ▶MC(ブロック数未定)

お待ちかね、『ブレイブサーガ2』の続報! 気になるストーリーや世界観、勇者の新必殺技を公開するぞ。タカラへの直撃Q&Aも必見だ!

勇者の心得 1 『BS2』のストーリーがわかった!!

グランダークとの戦い後、平和が戻った地球に魔王バルドー率いる魔族が到来。彼らは、かつて人類の歴史が始まる前の地球…ベルターヌを支配し、宇宙の彼方へ追放された一族だった。故郷に戻った魔族は、変わり果てたベルターヌを目にし取り戻そうと行動を開始。地球の中心にある魔宿の封印を解き星をバラバラに裂いてしまう。勇者たちは地球の危機を救えるか!?





魔族
人間を糧としてきた、かつての地球の支配者。グランダークに匹敵する強敵だ。

リアルロボットたちのゲームへの関わりは?

前作では、主人公・瞬兵が地球とは異なる世界に飛ばされ、ダグラム、ボトムズ、ガリアンの主人公たちから、さまざまな形の戦いと正義を学ぶという設定だった。しかし『BS2』では、地球に起こった異変に各世界も巻き込まれ、彼らリアルロボットの主人公たちも、割れた地球のどこかに現われる。彼らはここで主人公や勇者ロボットたちと出会い、世界の、そして宇宙の破滅を食い止めるため、共に戦う決意をするのだ。

テスタロッサ

小説版「ボトムズ」シリーズに登場する知る人ぞ知る幻の機体。小説では別のキャラクターが搭乗していたが、もしかしたらキリコが乗ることになるのかもしれない。また、「ボトムズ」の別のキャラが使用する可能性もあるぞ。

ガリアン

惑星アーストの辺境の谷に封じられていた伝説の鉄巨人「ガリアン」。前アースト文明が残したものといわれ、ジョルディの操縦でのみ能力のすべてを発揮する。原作では人型から飛行形態への変形が可能だったが、ゲームではそれがどう再現されるのか期待の持てるところ。

ダグラム

「ダグラム」の主人公、クリン・カシムが搭乗する、デロイア製CA(コンバット・アーマー)。ゲームでは、武装強化型のヤクトダグラムが登場。ゲリラたちの間では"デロイアの誇り"と呼ばれ、独立運動の象徴となっていく機体だ。



勇者の心得 ② 物語のカギとなる「ベルターヌ」の世界観は？

魔族は、地球を太古の姿であるベルターヌに戻してしまう。それが、割れてしまった地球の姿だ。次元吸引（ディメンション・サクション）と呼ばれるその力により、1つしかなかった時の流れはいくつにも分かれてしまう。そのため、ベルターヌにはさまざまな世界が混在する。そこには、通常の地球はもちろん、ヌーベルトキオシティのある2次元や、惑星デロイア、メルキア、アーストも存在。勇者たちは、この分断された世界を行き来しながら戦うのだ。



▲勇者に協力し、戦うリアルロボたち、燃える〜！



◀ジョルディが勇者たちと出会うイベントもあるぞ。

勇者の心得 ③ 勇者たちの新しい技「コンビネーションクロス」とは？

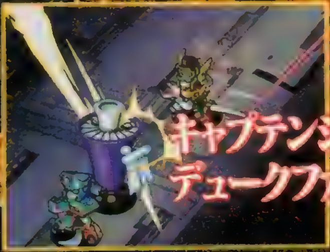
前作でもプレーヤーをうならせてくれた熱い合体必殺技が超パワーアップ！　前作では原作にある技のみが使えたのだが、「BS2」ではその制約を排除。作品の枠を超えた、夢の競演による合体必殺技が多数登場するらしい！　その数なんと20以上！　今回は、その合体必殺技・コンビネーションクロスをちょっとだけ公開するぞ。クオリティの高い戦闘のエフェクトや、燃える雄たけびも完全新作というから期待大。誰もが納得のコンビから、意外なコンビでの必殺技もありそうだ。早く実際に動いているところを見たい！



▲キングエクスカイザーのサンダーフラッシュと、武装ファイバードのフレイムソードのダブル攻撃！



◀ビッグボルフォッグとシャドーダグオンの紫コンビだ。



◀堅物のデュークと軽いキャプテンの、意外なコンビ技もあるぞ。

タカラに直撃！『BS2』SPECIAL Q&A

Q 敵の目的は地球（ベルターヌ）の奪還だそうですが、つまり彼らは“悪”という存在ではないのでしょうか？　マイナスエネルギーの持ち主というわけではなさそうなのですが…。

A いいえ、彼らはまぎれもなく「悪」として位置づけられる存在です。

Q 「BS」シリーズの中核をなす勇者シリーズは、少年とロボットの心のふれあいをテーマにした作品ですが、さまざまな世界のロボットやキャラクターが混在する「BS2」の大きなテーマはなんですか。

A 「競演（共演）」です。今回は真の意味の「競演」といえると思います。もちろん、少年とロボットの絆も描かれていますので期待してください。

Q 前作では、シナリオの途中でセーブできませんでしたが、「BS2」のセーブシステムはどうなったのですか。

A 前作をプレイしてくれたユーザーの声に応え、今回は戦闘中の中断セーブ、シナリオ途中のアイキャッチでのセーブが可能になりました。もちろん、前作と同様、シナリオ間のメインコンピュータでの通常セーブもできます。より遊びやすくなっていますよ。

Q 戦闘中のマップ表示に変更があるらしいと、お聞きしたのですが？

A これも前作から変更し、戦闘中に全体マップを呼び出して、敵の配置などを確認することができるようになりました。

Q 前作では、たとえば、シェイデッカーのレベルを高くしても、その合体前であるデッカードは新たに育て直さないとレベルが上がらないシステムでしたが、これは変更されていますか？

A 合体前、合体後のユニットの経験値に変動がないようレベルを継承します。

Q 前作で好評だったユニットを育てるトレーニングモードは今回もありますか。

A もちろん入ります。トレーニングモードで戦うサイリック、ジャクシム、トリオーゲス（最弱トリオ…実は最強？）も登場します。

Q 前作で惜しくも登場しなかったユニット（スカイセイバー、ガンマックスアーマー、空海など）が登場する可能性はありますか？

A 全部とはいきませんが、登場する予定のユニットはいます。でも、まだ秘密です（笑）。

SPECIAL Q&A



セイヴァーヴァリオン
「BS2」のカギを握るらしい謎のロボット。敵か味方かはいまだ不明。このロボットには勇者たちのような“心”があるのだろうか？


PlayStation
THE BOOK OF
頭をフル回転させて、謎が支配する宮殿に挑んでほしい。
シェイクスピアの戯曲「テンペスト」がモチーフ。さあ、プレイステーション史に残る
グラフィック美が可能にした「ブックオブウォーターマークス」の世界をご堪能いただくとしよう。
〈知を解き明かすアドヴェンチャー〉ブックオブウォーターマークス
絶賛発売中　標準価格6,800円(税別)　2枚組　SCPS 10094~5


ゲームの謎を解く前に、
まず、この謎を解いてみてください。
WATERMARKS
Sony Computer Entertainment Inc.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
03-3475-7444
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
GARAGE
SONY


PlayStation
「ハア、ハア、ハア、ハア、
ミサイル発射っぞ、
コノヤロー」
「ハア、ハア、ハア、ハア
へーかますぞ
コノヤロー」
激走トマランナー
人間レース
負けねえぞ、コノヤロー。
TM
SCPS-10087
A
2nd
おーっと、デッドヒートです！闘争本能むきだしだ！
出るか？ヒキョーなミサイル！かますか？ヒキョーな
ナゾのガス（屁）！人間と人間がくりひろげるアツ
ーい対戦、激走トマランナーだ！解説は、山本でした。
絶賛発売中
標準価格 5,800円 税抜


Entertainment Inc.
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE" はインターネット上で "PlayStation" の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
お問い合わせ先（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
SONY


PlayStation
神秘の壁を
次々と襲いかかる複数の敵に立ち向かい
プレイヤーはゲームオリジナルキャラクター大槻達樹となり、スプリガンを目指すべく、与えられる任務を遂行していく。
原作の雰囲気を再現した広大な3Dマップ。複雑に広がる遺跡を探索し、超古代文明に秘められた謎を解明していく。
脱出、護衛、潜入、破壊などの多彩なミッションと、遺跡に隠された様々なギミック。いろいろな手段を用いてミッションを遂行。
パンチ・キック・ナイフ・銃器といった多様な攻撃手段を、戦闘状況に合わせて、リアルタイムに選択することが可能。
SPRIGGAN
LUNAR VERSE


ぶち破れ！
超古代文明の遺跡を探索せよ！
「パワー型」「防御型」「スピード型」の3種類があるゲームオリジナル装備「新型AMスーツ」。それぞれの特徴を把握して、任務によって使い分ける。
新型AMスーツの特殊機能「ゼロバースト」の発動により、サイコブローなどの精神波攻撃を放つことが可能。スーツの成長によってグラフィックも変化。
数十年前、深海の底で一枚のプレートが発見された。
それは現代の科学でも解明できない未知の物質でできており、
決して人類が造り上げることができないことから
"神のプレート"と呼ばれた。
その神のプレートには古代ヘブライ語でこう刻まれていた———
"我々の遺した文明の遺産を悪しきものから護ってほしい"と。
このメッセージを誠実に受け止め、超古代の遺跡を護るものたちがいた。
彼らは遺跡を荒らすものの前に現れては罰を下す
遺跡の番人の妖精の名にちなんで
"スプリガン"と呼ばれていた。
スプリガン ルナヴァース
発売中
3Dアクションバトル
アナログコントローラ対応
標準価格 5,800円（税別）
<原作・監修>
たかしげ宙・皆川亮二
<CV>
大槻達樹／辻谷耕史
御神苗優／森久保祥太郎
ジャン・ジャックモンド／子安武人
FROM SOFTWARE 株式会社フロム・ソフトウェア
ユーザー・サポート 03-5353-0362（月〜金・13:00〜17:00）
http://www.fromsoftware.co.jp/
FAX情報 新作案内やゲーム攻略など広報部が送る情報発信サービスです。●FAXで03-3258-0753におかけください。案内が始まります。
●BOXナンバーは<2000（採用情報）><2001（ゲーム情報）>です。●音声案内にしたがって操作してください。
©たかしげ宙・皆川亮二／小学館 ©1999 From Software, Inc.



PlayStation
第2次超能力大戦勃発。
360°オールレンジバトルへと誘う…
超能力空中対戦アクションゲーム
サイキックフォース2
PSYCHIC FORCE TWO
さらに魅力がパワーアップ「サイキックフォース2」
ファン必見!
●影山ヒロノブが主題歌を唄うオープニング・エンディングアニメが追加
●あのキャラクターが帰ってきた!!
●自分好みのサイキッカーを育てられる「PSY-EXPAND」機能を新たに搭載
●全16キャラから選べる! ●ポケットステーションに対応
●豪華声優陣の共演（真殿光昭／酒井哲也／津久井教生／くまいもとこ／大友龍三郎／福島おりね／高山みなみ／中村大樹／緑川光／糸 博／氷上恭子）
10月7日発売予定 プレイステーション用ソフト メーカー希望小売価格 5,800円（税別）
キャッチ・ザ・ハート――
TAITO®
株式会社タイトー®
本社:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーホームページ http://www.taito.co.jp/
家庭用ゲームに関するお問い合わせは:〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田町50
タイトーお客様係 TEL:045-593-7115（受付時間 月〜金 13:00〜17:00）
対応
PocketStation
©TAITO CORP 1997,1999
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標。また"DUAL SHOCK"および"PocketStation"は同社の商標です。

夏休み攻略スペシャル

ゲーム雑誌最強の攻略ページ

HOW TO WIN

第2弾!



聖剣伝説 LEGEND OF MANA
DINO CRISIS
ペルソナ2 罪
トロンにコブン
実況パワフルプロ野球'99開幕版
私立ジャスティス学園 熱血青春日記2
スーパーロボット大戦コンプリートボックス
みんなのGOLF2
ヴァンダルハーツII ~天上の門~
重装機兵ヴァルケン2
Lの季節 A piece of memories

イラスト/葵龍ひなき



ストーリーも盛り上がる中盤戦を一挙集中攻略!!

聖剣伝説® LEGEND OF MANA™

レジェンド オブ マナ



攻略第２弾は、アーティファクトの数もどっと増える中盤戦を大攻略！ さらに、作成イベント、必殺技&新アビリティ情報も徹底フォロー。これさえあれば、「聖剣」ライフが充実すること間違いなし!!

聖剣伝説
LEGEND OF MANA
発売中 A·RPG ▶¥6,800 ▶スクウェア 体験版同梱(※1) ▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)、PS(6ブロック)、2P同時プレイ可

ランドメイクの醍醐味がたっぷり味わえるぞ！

前回紹介したイベントから、数もボリュームも圧倒的に跳ね上がる物語中盤。紹介するアーティファクト（以下：ＡＦ）の数も、前回４個だったのに対し10個とボリュームアップ。ストーリーの軸になりそうなイベントも発生し、ますます物語が盛り上がる。さらに、武器や魔法などの作成関連のイベントも発生。やりこみ派にはたまらない、マイホームの施設が使えるようになるのだ！ 攻略第２弾も、ゲーム本編に負けない充実した内容でいくぞ!!

押さえておきたい 基本システムを再チェック！

前回に引き続き、ゲームを始める前に押さえておきたいポイントをチェックするぞ！ イベントでつまったときの対処法やバトルに関することなど、覚えておくとちょっぴりお得な情報をピックアップして紹介だ。

マイホームにはこまめに帰ろう！

今回の攻略範囲で発生する武具作成イベントなど、マイホームでできることは意外に多い。ちなみに、マイホームの自宅へ入ると、ＮＰＣが自動的に離れるぞ！



◀マイホームではセーブも可能。

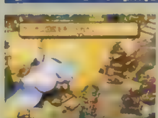
困ったときは占い師に聞け！

普段は恋に関することを言う場合が多い占い師メイメイ。しかし、イベント中には次に訪れるべき場所を告げてくれることも。つまったら、占ってもらおう。



▶たまには意味深なことも言う。

すべての図鑑をGETせよ！



人と話すことで入手できる図鑑。ゲームに関する情報が載っているので、しっかり集めよう。

図鑑名	入手場所	図鑑名	入手場所
人物 ランド アーティファクト モンスター 必殺技	マイホームに初めからある	武器 防具 楽器	マーク（1Fの自室で）
		植物	ヌヴェルトレント
アイテム	ジェニファー（バザールで）	世界	バド（賢人を探せ！）

戦闘中に出る文字は？

戦闘中、「MAG UP」などの文字が表示されることがある。これは、パラメータの変化を表していて、特定の必殺技を使ったときなどに起こるようだ。



◀中にはHPが回復するものも。

ジェムの数値はレベルで変化



▶同じ個数のジェムを拾った。序盤（上）の方が低い。

拾うと経験値がアップするジェム。これは、敵とのレベル差、マイホームからの距離などで得られる数値が変動する。つまり、敵が強ければ強いほど、もらえる経験値が高くなるのだ。

Newステータス異常公開！

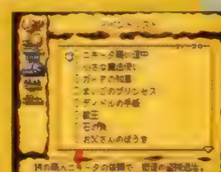
中盤からは、敵の攻撃も多彩に！ ここでは、新たに登場するステータス異常を紹介。



状態	効果
マヒ	行動不能に。一定時間で回復
ピヨリ	行動不能に。一定時間で回復
炎上	行動可能だが体力が減少。一定時間で回復
凍結	行動不可で体力が減少。ボタン連打で回復
チビッ子	体が小さくなる。攻撃可能。一定時間で回復
サビ	武器や防具の能力が下がる。一定時間で回復
盲目	攻撃が当たりにくくなる。一定時間で回復

序盤から中盤までの 全体イベントチャート

前回紹介したＡＦも含め、今回の範囲までに登場するＡＦは14個。それぞれのランドで発生するイベントを紹介するので、チェックしながらプレイしよう。



マイホーム
AF：ポスト
賢人を探せ！
果樹園
ペット牧場
武器防具作成
楽器作成
ゴーレム作成

ドミナの町
AF：積み木の町
小さな魔法使い

メキブの洞窟
AF：ヒスイの卵
まいごのプリンセス

リュオン街道
AF：車輪
ニキータ商い道中
ディドルの手紙
ガイアの知恵

キルマ湖
AF：石の目玉
石の魚
流れ行くものたち

月夜の町ロア
AF：蛍袋のランプ
精霊の光

断崖の町ガト
AF：炎
岩壁に刻む炎の道
続・ニキータ商い道中
二つの炎

ジャングル
AF：獣王のメダル
獣王
うごめく森

デュマ砂漠
AF：砂バラ
星に願いを

ミンダス遺跡
AF：数秘術の石板
危険なアフタヌーンティー
続々・ニキータ商い道中
彷徨の回廊

マドラ海岸
AF：サンゴの燭台
砂浜のメモリー
たゆたう歌声

ゴミ山
AF：壊れた人形
災いを呼ぶ人形
お父さんのほうき
ボンボヤジの研究室

ウルカン鉱山
AF：瓶詰の精霊
鍛冶屋ただいま閉店中
ワッツのハンマー
ボキール・夢への誘い

港町ポルポタ
AF：さびたイカリ
波間に眠る追憶
ギルバート・愛の航海

表の見方
チャートの━は、イベント終了時に確実に次のＡＦがもらえるルート。━は、ＡＦの所持状況で変化するルート。

 ※1：『フロントミッション サード』、『デュープリズム』、『クロノ・クロス』の体験版を収録。

ストーリー攻略 STORY

※サボテンNo.は、サボテンくん日記の何番に記入されるかを表しています。

AFごとに、そこで発生するイベントを完全チャート化。前回のイベントも欄外で紹介しているので、しっかりチェックしよう！

今回の攻略範囲をチャートで大紹介！

“断崖の町ガト”を皮切りに、全部で11のランドを紹介する今回。そこで発生する26のイベントを、チャートで攻略していくぞ。また、CHECKでは、イベントでの注意点を紹介。イベントの失敗条件なども掲載しているので、しっかり見ておこう。なお、チャートは必要最低限のものを載せている。自分で楽しみたい人は、出現条件だけをチェックしよう。





AF：炎
断崖の町ガト

癒しの寺院を中心に栄えた門前町。町の上にはテラスが、左手には修行場を兼ねたダンジョンが広がっている。滝やカンクン鳥の巣など、自然がそのままの姿で残されているのが特徴だ。

EVENT攻略チャート ❶
「岩壁に刻む炎の道」
サボテンNo.23

ガトの町で腹痛を訴えている草人を追うことで、イベントが進展する。途中からはボイド警部と合流し、女盗賊サンドラの逮捕を手伝うことになる。珠魅に関連したイベントで、「波間に眠る追憶」のイベントの進行中は発生しない。

- ①ガトの町の入口近辺にいる草人と話をしている修道女に話しかける（イベント発生）
- ②テラスで修道女と草人の話を聞く
- ③癒しの寺院で草人と修道女の話を聞く
- ④テラスでルーベンス、修道女、草人の話を聞く
- ⑤寺院で修道女が倒れている。彼女を調べるとボイド警部登場。サンドラという盗賊の情報を聞くことができる
- ⑥テラスへ行き、ルーベンスと修道女の話を聞くとイベント発生。倒れたルーベンスと話す
- ⑦寺院へ強制移動。ボイドから犯人（宝石泥棒サンドラ）逮捕に協力するかどうかを尋ねられる。選択肢発生 CHECK
- ⑧ダンジョン探索。地面に落ちている葉っぱをたどり、滝方面へ抜ける
- ⑨カンクン鳥の巣へ。サンドラ逃亡(イベント終了)

CHECK ボイドに犯人逮捕の協力を依頼され、それに手伝うかどうかの選択に迫られる。だが、この選択肢はどちらを選んでも結局は[illegible]



カンクン鳥の巣へ行くことで終了するこのイベント。ここでダンジョンを探索し、全体像をつかんでおくと、あとが楽になる。



EVENT攻略チャート ❷
「続・ニキータ商い道中」
サボテンNo.45

ニキータ関連のイベント。今回は、ガトのダンジョンを通って滝へ抜けるのが目的。イベント中にニキータがパーティから抜けると失敗。

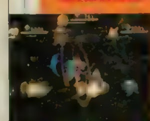
- ①「ニキータ商い道中」、「岩壁に刻む炎の道」をクリアする
- ②ガトの町のショップにいるニキータと会話。草ムシ取りを手伝うように頼まれる（「はい」を選択でイベント発生）
- ③ダンジョンを通り、滝へ向かう
- ④滝に着くと、ニキータがムシを集め始める。いったん画面を出て、もう一度画面に戻る
- ⑤ニキータと話し、しばらく待つと画面中央に妖精が出現。選択肢が発生し、それに答えるとニキータの作業が終了する(イベント終了)

妖精の出現には、画面外へ出る、ニキータと話すの２つの行動が必要。妖精の質問には、どれを選んでもいい。



EVENT攻略チャート ❸
「二つの炎」
サボテンNo.７

CHECK ダナエを[illegible]



ダンジョンを進むのが面倒な人は、ダナエを仲間にして案内してもらおう。エスカデも仲間にできるので、好きな方をNPCに。

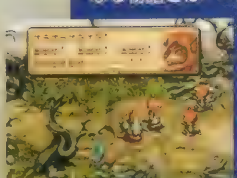


エスカデに関係するイベント「うごめく森」が終了していないと発生しない。また、エスカデを仲間にしていると発生しないので注意しよう。
ちなみに、リュオン街道の「ガイアの知恵」を終了していない状態でこのイベントが発生すると、「ガイアの知恵」が消滅する。

- ①「岩壁に刻む炎の道」と「うごめく森」をクリア
- ②癒しの寺院に入り、ダナエと話す。そのあと夢見の間へ入る（イベント発生）
- ③部屋の中で、エスカデ＆マチルダ、ダナエのイベントが発生
- ④部屋から出ると、修道女が倒れているのを発見。もう１人の修道女が夢見の間へ入る
- ⑤あとを追って部屋に入るとイベント発生。ここでダナエと話すと、彼女を仲間にできる
- ⑥寺院前へ。敵の正体がわかる
- ⑦ダンジョンへ。入口でエスカデと話すと彼を仲間にできる。⑤でダナエを仲間にしていない場合、ここでも彼女を仲間にできる CHECK
- ⑧瞑想の部屋でボス“スプリガン”と対決（倒すとイベント終了）

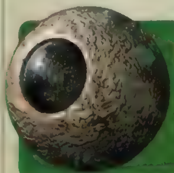
前回までのあらすじ

マナの木の呼びかけでファ・ディールへやってきた主人公は、ドミナの町で出会った人人の冒険の手助けをすることで、新たなＡＦを入手していく。ＡＦが主人公にもたらす次なる物語とは……。



◀前回登場したニキータは、今回も活躍するぞ～

序盤イベントチャート❶ ニキータ商い道中
①ドミナバザールでニキータと話し、質問に「いいえ」→「はい」と答えニキータを仲間に入れる(イベント発生)→②武器屋の隣の部屋でティーポと会話。ＡＦの「車輪」を入手→③「車輪」を使い、リュオン街道を誕生させる→④リュオン街道へ。盗賊と会い、ボス戦に突入(倒すとイベント終了)



AF：石の目玉

キルマ湖

周囲を深い森に囲まれた静かな湖。この湖には主がおり、森の妖精たちを従えている。入り込んだ部外者たちは彼女らに石に変えられ、森のオブジェにされるという。また、賢人トートもこの森に住んでおり、主人公にさまざまな助言を与えてくれる。ジャングル同様、妖精界に最も近い場所でもあるようだ。

EVENT攻略チャート ④

「石の魚」

サボテンNo.10

湖の主や妖精に石にされた海賊たちの敵討ちに参加。そして賢者トートと会うことで、主と戦うことに。海賊ペンギンたちが初登場！

①キルマ湖に入り、海賊ペンギンと親分のアザラシに話しかける（イベント発生）

↓

②石になったペンギンを目印に森を進む

↓

③南の湖岸を進んでいる途中で、ひっくり返ったカメと遭遇。起こすのを手伝うと、お礼として妖精の姿が見られるようになる CHECK

↓

④南の湖岸のさらに奥で、海賊たちに再遭遇。彼らの話を聞いたあと、それを追う

↓

⑤湖面を見渡せる崖で妖精が海賊たちを崖下に突き落とす現場を目撃。助けるべく崖下へ向かう

↓

⑥崖下でボス"ザイザー"と戦う（勝つとイベント終了）



③で選択肢が発生するが、イベントの展開には関係ない。ここでは迷いやすい道をどう進むかがポイントになるので、マップ（P.45）を活用しよう。

CHECK 南の湖岸で、主人公に助けを求めてくるカメ。実は彼は賢人で、このときにバドを連れていると「賢人を探せ！」も同時に進められる。



EVENT攻略チャート ⑤

「流れ行くものたち」

サボテンNo.11

「二つの炎」の続きのイベント。「二つの炎」終了後、夢見の間にダナエがいると発生しないので、そのときは一度ワールドマップへ出よう。

①「二つの炎」クリア後、エスカデがいない状態でガトの夢見の間へ行く

↓

②マチルダの依頼を受ける（イベント発生）

↓

③キルマ湖へ向かい、崖にいるトートと会話する

↓

④帰り道に、ダナエと遭遇。話しかけると選択肢が発生し、ダナエに質問できる。話し終えるとダナエが先に行ってしまう CHECK

↓

⑤さらに先に進むと、ダナエとアーウィンが話しているところにでくわす

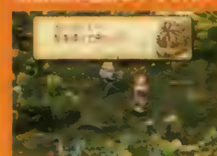
↓

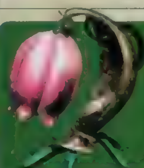
⑥話が終わるとダナエとアーウィンに関するイベント発生。そのままボス"グランシェ"と戦うことになる（勝つとイベント終了）



ダナエは仲間にならないので、誰か強力なＮＰＣを連れていこう。なお、①でマチルダの依頼を断ると、イベントが発生しなくなるので注意。

CHECK ダナエの質問は、どれを選んでもOK。しかし、彼女が何をしにここを訪れたのか聞いておくと、のちの展開が理解しやすいぞ。





AF：蛍袋のランプ

月夜の町ロア

精霊の宿るランプの灯った町。住民は少なく、町の中央にある酒場付近では、アナグマ族に会える。また、この世界で唯一のランプ屋がある。

EVENT攻略チャート ⑥

「精霊の光」

サボテンNo.30

セイレーンのリュミヌーと、ギルバートの恋愛物語を中心にイベントが進む。ただ、どちらかというと主人公がギルバートに振り回されるという感じが強い……。アナグマ語を覚えるという少し変わったイベント。

①月夜の町ロア・残月の路地にあるランプ屋「ライムライト」にいるリュミヌーに話しかけるとギルバートが登場。売れ残りのランプ6つを売ってくると言い店の外へ出る（イベント発生）

↓

②店の外へ出るとギルバートが立っている。彼に話しかけるとランプ売りを半分手伝うことに

↓

③悪魔のぼったくり亭のマスターと会話。アナグマ語を習う CHECK

↓

④アナグマにランプを売る（ランプを買ってくれるアナグマは、残月の路地に1人、ぼったくり亭前に2人）

↓

⑤ギルバートにランプの売上金を渡す。それを持ってギルバートはリュミヌーのもとへ。あとを追って店に入る

↓

⑥店の外でギルバートとリュミヌーの会話を聞く

↓

⑦店に戻ったリュミヌーと話す（イベント終了）

CHECK アナグマ語は主に"ぐ"と"ま"の組合せで成り立っている。下の表を見て、アナグマと友だちになりランプを売ろう。



アナグマ語

【ぐま】あいさつorＹＥＳ、【まっ】ＮＯorさよなら、【ぐ～】あなた、【ま～】私、【ぐまぐまま】友だち、【ぐまぐま】アナグマ、【まぐまぐ】それ以外の生き物、【んぐ】[illegible]、【んま】[illegible]、【んぐんま】ランプ、【ぐまままままー】たくさん、【ぐ】少し、【ぐーまー】[illegible]、【ぐまー】どうぞ、【ぐげ】[illegible]、【ま？】ギモン文、【んぐんま　ぐまー　ま？】ランプはいりませんか？



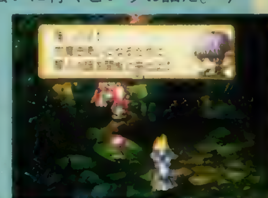
交渉が失敗したら、ぼったくり亭のマスターと話をしよう。すると失敗したアナグマと再び交渉できるぞ。



EVENT攻略チャート

「賢人を探せ！」

前回もちょっと紹介したマイホームで発生するイベント。バドが大魔法使いになるために、６人の賢人たちに会いに行くというお話だ。今回の攻略範囲で、新たに会える賢人は３人。下のチャートを参考に、賢人に出会えるイベントにはバドを一緒に連れていこう。



①「小さな魔法使い」発生後、マイホームにいるバドと話をする（イベント発生）

↓

②バドをＮＰＣに入れて以下の場所を訪れる

- リュオン街道で"ガイア"に会う
- キルマ湖でカメの"トート"に会う
  おすすめイベント「石の魚」
- ジャングルで獣王"ロシオッティ"に会う
  おすすめイベント「獣王」
- ウルカン鉱山で"ボキール"に会う
  おすすめイベント「鍛冶屋ただいま閉店中」もしくはロアの町のアイテムショップ前（精霊の光クリア後、一度だけ出現）

↓

次号へ続く

序盤イベントチャート❷ 小さな魔法使い

①「まいごのプリンセス」か「ニキータ商い道中」をクリア→②マイホームに帰り、家へ入る→③家から外に出てペリカンの話を聞く（イベント発生）→④ドミナの町はずれに行き、コロナ＆バドと戦う→⑤戦闘に勝つと、２人がマイホームに住みつく（イベント終了）



AF：獣王のメダル

ジャングル

獣王にして賢人である〝ロシオッティ〟が支配する森。妖精たちが住む妖精の森への入口もここにある。普段は呪いがかけられており、道行く者を惑わせるが、森に住む不思議なペンギンにまじないをかけてもらうことで呪いを解くことが可能。まれに、生存数が少なくなったというレアな一族も出没するとか。

EVENT攻略チャート ⑦ 「獣王」

サボテンNo. 8

このイベントは、次号で紹介する豆一族に関連したイベントが発生すると起こらなくなる。またイベント中に、そのイベントが発生した場合も、失敗してしまう。今回の攻略範囲内でクリアしておけば、何の問題もない。

①ジャングルへ入り、サザビーとその部下・ハッソン&ヘイソンの会話を聞く(イベント発生)
↓
②サザビーと話し、画面上方向へ抜ける CHECK
↓
③緑樹の保養地にてモンスターと戦う。勝つとペンギン（しるきー）が現われるので、話しかけて道に迷わないようにおまじないをかけてもらう
↓
④遺跡直前の道でハッソンと話す
↓
⑤森海の遺跡でヘイソンとハッソンの会話を聞く。そののち、ヘイソンに話しかける
↓
⑥ロシオッティの座で獣王・ロシオッティと話す
↓
⑦南の森辺りをうろつくヘイソンとハッソンそれぞれ個別に協力を申し出る（３人では組めない）
↓
⑧南の森でヘイソンと会話。彼についていく
↓
⑨獣泉の広場でドゥ・カテと戦う(イベント終了)



このイベントの注意点は、ヘイソンとハッソンの２人に同時に協力を申し出ること。３人でと言うと断られるので注意。また、事前にロシオッティにドゥ・カテ退治を了承してもらうことも忘れずに。

CHECK サザビーとの会話後、いったん画面を出ようとすると、突然サザビーが叫ぶ。すぐにサザビーのもとへ戻ると、彼が豆一族のあとを追いかけている。この豆一族は捕まえようとすると逃げてしまうが、まとを撃とうとしるきーのもとへ連れていってくれるのだ。



EVENT攻略チャート ⑧ 「うごめく森」

サボテンNo.9

発生条件が若干ややこしいイベント。しかし、それ以外は問題ないだろう。エスカデが初めて登場するイベントだ。

①「獣王」を終了させる
↓
②ジャングルへ行き、妖精の森へ向かう。そこで妖精に飛ばされ入口へ戻る
↓
③森雨の園へ行き、モンスターを倒す。しるきーが出てくるので、話しかける（②と③はどちらが先でもかまわない）
↓
④ロシオッティの間にいるしるきーと会話。そこで悪い妖精の呪いを解いてもらうかわりに、お願いを聞いてあげる(イベント発生)
↓
⑤妖精の森で、妖精に襲われている修道女をエスカデが助けている場面にでくわす
↓
⑥妖精の森奥で〝レッサーデビル〟と遭遇。立ち去るかどうかの選択に迫られる（選択にかかわらず、倒さないとイベントは終了しない）



AF：サンゴの燭台

マドラ海岸

左右に広がる大きな海岸。ここにいる赤いカニは、踏み潰すことが可能だ。右手にはキングスケイプなどの洞窟群が存在し、左手には洞窟、そしてその先には灯台が存在する。ただし、初めに訪れた際は〝ぷにゅ〟がいるため灯台方面へは行くことができない。「たゆたう～」が発生すると〝ぷにゅ〟は姿を消す。

EVENT攻略チャート ⑨ 「砂浜のメモリー」

サボテンNo.27

「石の魚」に登場した海賊の子分が登場。その恋人との仲を、主人公は見届けることになる。ちなみに、ボス戦と彼らは直接関係ない。

①マドラ海岸で２匹のペンギン、ティビッド&ヴァレリの会話を聞く。会話後、２匹は画面右方向へ走り去る（イベント発生）
↓
②ペンギンを追って画面右へ進む。そして突き当たりのサンライズケイプへ入る
↓
③サンライズケイプからキングスケイプへ。キングスケイプ内で〝フルメタルハガー〟と戦う
↓
④ボスを倒すと、強制的にサンライズケイプの出口へ。ティビッドとヴァレリの会話イベント発生。その後ヴァレリと話す（イベント終了）

海岸にでてくる赤いカニ。これを踏むカニバッシングは、次号のイベントに関係するぞ。



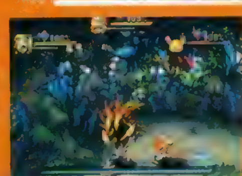
EVENT攻略チャート ⑩ 「たゆたう歌声」

サボテンNo.26

リュミヌーと、その親友たちが登場するイベント。このイベントを皮切りに、ギルバート関連のイベントが始まる。ランドをいくつか移動するので、途中で迷わないようにしっかりとチャートをチェックしよう。

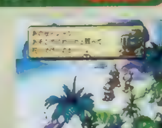
CHECK 鳥カゴ灯台への入り方が、非常にわかりづらい。まず、フラメシュの視線の届かないところへ行き(鳥カゴの岩部分)、そこでじっとしている。するとフラメシュがときどき姿を消すので、消えた瞬間にダッシュで扉に近づき中へ入るのだ。タイミングが大切！





①「精霊の光」、「砂浜のメモリー」、「波間に眠る追憶」をクリア
↓
②月夜の町ロアの半月の路地(ぼったくり亭の奥)へ行き、帝国兵士の話を聞く（イベント発生）
↓
③ランプ屋へ行き、兵士と話す
↓
④港町ポルポタのポルポタハーバーにいるリュミヌーと話す
↓
⑤入り江にて、兵士たちの会話を聞く
↓
⑥マドラ海岸を左に進み、サンセットケイプの奥にあるウエストエンドビーチへ行く
↓
⑦鳥カゴ灯台でエル&リュミヌーのイベント発生
↓
⑧物陰に隠れ、マーメイドのフラメシュが消えるのを待つ。消えた瞬間に扉から入り、ボス〝グレイドゥ〟を倒す(イベント終了) CHECK

ロア、ポルポタで、兵士の話を聞かないと、このイベントは進まない。話の聞き逃しには注意!!



序盤イベントチャート③ まいごのプリンセス

①ドミナの町の酒場でレイチェルを問いつめている瑠璃と話す。その選択で瑠璃に味方した場合、その場で彼が仲間になる。レイチェルに味方した場合は、町の全体マップで教会に行く途中で瑠璃が仲間になる。彼を仲間に入れ、レイチェルと話すとＡＦ「ヒスイの卵」入手→②「ヒスイの卵」でメキブの洞窟を誕生させ、その中に入る(イベント発生)→③メキブの洞窟のボスを倒す（イベント終了）



AF：壊れた人形

ゴミ山

かつて戦争用に作られたAFたちが眠る場所。戦争が終わり、うち捨てられた彼らは、さまざまな思いを胸に永遠を生きる。彼らの思いを受けてか、ゴミ山は人をこばむかのように地形を変える……。ここにはAF以外にも、魔法生物のルーイ、そしてゴーレム作りにいそしむ謎の研究者ボンボヤジが住む。

EVENT攻略チャート ⑪「災いを呼ぶ人形」

サボテンNo.19

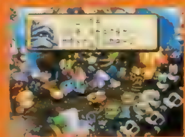
おもちゃのようなAF（魔法生物）が登場。戦闘用に作られた彼らに、永遠の眠りをもたらすのが目的だ。

①ゴミ山に入ると、人形たちの会話が始まる。マグノリアのひと声で会話が終了（イベント発生）

②目の前のびっくり箱に話しかけると、「びっくり箱、クマのぬいぐるみ、人形、びっくり箱、木馬が指し示す道をたどれば仲間が待っている」とのメッセージを聞くことができる CHECK

③メッセージ通りにルートを進む。するとゴミの掘り出し産地に出る。そこでボス戦（マジカルドール×2、ユニコーンヘッド、オーガボックス）が発生（倒すとイベント終了）

CHECK 間違ったルートを[illegible]すると、地形が変化しチャート内のルートではいけなくなる。その場合は、ルーイに話しかけよう。何度も話しかけると、ボスの場所まで道を教えてくれる。



人形やクマのぬいぐるみなど、一見背景と思えるAFだが、実は言葉を話す。正規ルートの5番目に出てくるびっくり箱は、話すと選択で入口までワープさせてくれる。ルートを間違えた場合、話しかけて入口まで戻ろう。



EVENT攻略チャート ⑫「ボンボヤジの研究室」

サボテンNo.60

ゴミ山に捨てられたAFをもとに、ゴーレムを作っているという奇妙な研究者ボンボヤジが登場。このイベントをクリアすると、マイホームでゴーレム作成が可能になる。AF〝壊れた人形〟を入手したら、すぐにこのイベントをクリアしてゴーレムを作れるようにするといいぞ。

①「災いを呼ぶ人形」をクリアする

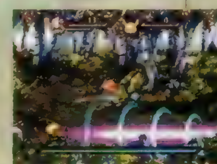
①ゴミ山にいるボンボヤジに話しかける（イベント発生） CHECK

②キルマ湖でパブロフと会う。パブロフが森の奥へ逃げる

③パブロフと戦闘。勝つとボンボヤジのもとへ強制移動（イベント終了）

CHECK ボンボヤジはゴーレムの[illegible]を知らないが、占い師に占ってもらうことをススメてくれるぞ

ゴーレムはかなり手強い。NPCがいないと、苦戦するだろう。アビリティの〝しゃがむ〟は必須!?



EVENT攻略チャート ⑬「お父さんのほうき」

サボテンNo.18

①「災いを呼ぶ人形」をクリア、「賢人を探せ！」が進行中。コロナが仲間にいない状態で一度ワールドマップに出て、自宅のコロナかバドに話しかける（イベント発生）

②2階のサボテンくんに話しかける

コロナに関連したイベント。次号で紹介するサボテンくんに関係したイベント終了後は発生しなくなる。ちなみに犯人は意外な人物だぞ。

③コロナがほうきを探しに出かける。バドを仲間にするかどうかの選択肢が発生 CHECK

④ゴミ山へ行き、「災いを呼ぶ人形」と同じルートで進む

⑤掘り出し産地でコロナがほうきを見つけるシーンが発生。その後、ボス〝グレムリン〟と戦う（勝つとイベント終了）

CHECK バドの問いに〝はい〟と答えるとバドがNPCに。断ると、バドは1人でゴミ山へ向かう。





ボスのところへ行くには、「災い～」と同じルートを通ること。今回は、AFに話しかけるといろいろな情報が聞けるので、まず迷わないだろう。



AF：砂バラ

デュマ砂漠

異常に大きなサボテンが生育しているのが特徴のデュマ砂漠。砂ばかりの荒涼とした景色だが、北側には心和むオアシスも存在する。

EVENT攻略チャート ⑭「星に願いを」

サボテンNo.36

このイベントをクリアすると、マイホームで「楽器作成」のイベントが発生するぞ。



バドかコロナがいると、若干会話が変化する！

CHECK メフィヤーンス組の生徒に見つかったら、強行突破すれば先へ進めるぞ



①デュマ砂漠に入り、カシンジャに話しかけ「手伝う」を選択（イベント発生）

②行く手を阻むメフィヤーンス組の生徒と会話。強行突破を選択し先に進む CHECK

③砂漠の北側でカシンジャが登場。彼女に話しかけると、メフィヤーンスのところへ行ける

④メフィヤーンスとの会見後、手前のマップに戻されて〝アックスピーク〟2体と戦う

⑤〝アックスピーク〟に勝つと、カシンジャと合流。再度メフィヤーンスのところへ（イベント終了）

プレイヤーとともに旅する？ サボテンくん

マイホームにいる（？）サボテンくんは、語りかけるとプレイヤーがクリアしたイベントの感想を日記につける。1つのイベントが終わったら、忘れずに語りかけよう。



◀語りかけると、ひと言しゃべる。



◀主人公がいなくなると、日記をつける。



●ときにはイベントにも参加

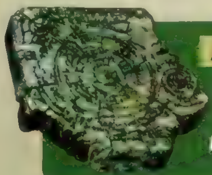


◀ほうきを捨てちゃったサボテンくん。

「お父さんのほうき」ではサボテンくんがトラブルメーカーに。

序盤イベントチャート❹ ディドルの手紙

①「ニキータ商い道中」と「小さな魔法使い」をクリア→②マイホームに一度戻り、ドミナの町でディドルと会話→③いなか道へ行き、いったん画面を出てから戻ってカペラと会話。そして商店街へ→④商店街で草人と話す。その後宿屋でユカちゃんと会話→⑤いなか道でカペラと話す（イベント発生）→⑥いなか道から外へ出て、また戻る。そこでペリカンと会話→⑦リュオン街道へ。分かれ道で手紙を発見→⑧ボロンの洞窟入口でカペラとディドルの話を聞く。



AF：数秘術の石板

ミンダス遺跡

深く茂る草原におおわれた巨大な遺跡。ここには花人という亜人種が住んでおり、遺跡への道は彼らの手によって管理されている。また、人気の途絶えた遺跡の内部には、奇怪なモンスターが徘徊するという一面も持つ。その一方でここではおいしいお茶の葉が採れたりもするようだ。

EVENT攻略チャート ⑮

「危険なアフタヌーンティー」

サボテンNo.12

お茶の葉を採りにきたティーポが道に迷い、主人公はそれを助けることになる。遺跡に入れば自動的に発生。攻略するために必要な会話などが用意されているわけでもない珍しいイベントだ。

①ミンダス遺跡に入る（イベント発生）
↓
②カギ花人とトラップの関係を理解し遺跡の奥へ
↓
③遺跡の最左端で、念力花人（男）と話す
↓
④巨大建造物前の念力花人（女）と話す
↓
⑤建造物内部に入り左へ進む
↓
⑥突き当たりの部屋でティーポ発見。話しかけるとボス戦へ突入する。"鳩血鬼"と戦うことに（勝つとイベント終了）



カギ花人とトラップとの関係が若干わかりづらい。P.48のマップで全体像を把握し、進み方をよく考えよう。

EVENT攻略チャート ⑯

「続々・ニキータ商い道中」

サボテンNo.46

「危険なアフタヌーンティー」クリア後、ロアのアイテムショップにいるニキータと会話すると発生する。このイベント中にニキータがパーティから外れると、イベント失敗になるぞ。

①「危険なアフタヌーンティー」と「続・ニキータ商い道中」をクリア
↓
②ロアの町の宝石屋「ジェシカの片思い」でニキータに声をかける。ニキータの要望に"はい"と答えると仲間に（イベント発生）
↓
③ミンダス遺跡に入り「危険なアフタヌーンティー」と同じ要領で念力花人（男）のもとへ
↓
④花人のところへ着くとイベント発生。その後、歩いて出口に向かう（イベント終了）



念力花人からの帰り道は、ルートやカギの位置が変化する。少し面倒になるが、ここでしか拾えないアイテムもある。

EVENT攻略チャート ⑰

「彷徨の回廊」

サボテンNo.13

「ポキール・夢への誘い」と「危険なアフタヌーン～」をクリアすることが条件。ただし、「ポキール～」のイベントを成功していないと発生しない。

①「ポキール・夢への誘い」と「危険なアフタヌーンティー」をクリア
↓
②ガトの夢見の間へ行く（イベント発生）。するとダナエとマチルダ、エスカデの会話が発生
↓
③ミンダス遺跡へ。マチルダとアーウィンのイベント後、妖精に巨大建造物内部へ運ばれる
↓
④建造物脱出後、風の塔へ向かう
↓
⑤風の塔でエスカデとダナエが対峙している（選択肢の結果に応じてイベント終了） CHECK

CHECK ＊は選択によりダナエがエスカデと戦うことに。「エスカデに～」と「[illegible]」でダナエと闘う。





AF：さびたイカリ

港町ポルポタ

巨大なホテルを中心に広がる港町で、観光地的な側面が強い場所だ。また、マーメイドの歌が聞くことができるのも、この町の特徴だろう。また、ホテルから行くことができるハーバーの先には海上レストランがあり、常に賑わっている。しかし、ホテルの幽霊事件、帝国船の沈没など、暗い噂もつきまとう。

EVENT攻略チャート ⑱

「波間に眠る追憶」

サボテンNo.28

ポルポタの町のホテルに出没する幽霊調査を依頼される。幽霊騒動とはいっても、実は珠魅関連のイベントだ。ちなみに、「岩壁に刻む～」進行中は発生しない。



このイベントでは、まずトーマとボイドに話しかけることが必要。ボイドの質問には、トーマ以外を選んでも進展はしないぞ。ボス戦もないので、犯人探しを堪能しよう。

CHECK ＊のボイドとの会話は、何度も話しかけないと次の選択肢が出現しない。しかし、[illegible]を仲間にしている場合は別。[illegible]がいる場合のみ、ボイドの選択肢の出現が早くなるのだ。



①港町ポルポタのシーサイドホテルの従業員と話をする。幽霊に関する調査を頼まれる
↓
②入り江にて帝国の衛兵トーマと会話
↓
③シーサイドホテルの入口でザル魚君と会い、話をする
↓
④ポルポタハーバーにいるボイド警部に何度も話しかける。すると「ボイド警部の事を聞く」の選択肢が出現、サンドラの話が聞ける。その後、もう一度話しかけると青い瞳の人物はいないかと聞かれるので、「衛兵」を選択。ボイドが走り去る CHECK
↓
⑤水上レストラン「海の幸」でトーマが帝国船沈没の原因を調査しているところを目撃
↓
⑥ホテルの入口で、トーマとボイドの話を聞く
↓
⑦ホテル内ラウンジでトーマに話しかける。"青い瞳"に関するイベントが進行（イベント終了）

EVENT攻略チャート ⑲

「ギルバート・愛の航海」

サボテンNo.65

今回の攻略範囲では終了しないイベント。ここでは、途中までのイベントの流れを解説する。

①「たゆたう歌声」をクリア、かつ「精霊の光」以外のギルバートのイベントは発生していない
↓
②マドラ海岸の鳥カゴ灯台にいるエレと会話。仲間にして外へ連れ出す
↓
③港町ポルポタの水上レストラン「海の幸」へ行き、ギルバートと会話。エレとギルバートの2人のやりとりを見る。エレ、パーティから外れる（イベント発生）
↓
④マドラ海岸の鳥カゴ灯台へ行く。するとギルバートが出現。再びエレを仲間にして外に出るとギルバートとエレの会話が始まる。そしてギルバートが、エレを強引に沖に見える船へと連れて行ってしまう
↓
次号へ続く

序盤イベントチャート❺ ディドルの手紙(続き)

すると選択肢が発生（選択にかかわらずディドルのあとを追ってポロンの洞窟を探索するので、「読んだ」を選択する方がいい）→⑨ディドルを追って洞窟の中へ→⑩洞窟の最深部でボスと戦闘→⑪ポロンの洞窟入口でカペラとディドルが再会（イベント終了）



AF：瓶詰の精霊

ウルカン鉱山

鍛冶屋のワッツが経営する店のあるウルカン鉱山。現在も鉱山奥へとワッツがしばしば入り、自分の店で使う鉱物を集めている。しかし、モンスターが潜んでいるため、腕に自信のあるもの以外はめったなことでは中へ入ることはない。鉱山の最深部では、穴掘り団という怪しげな一団が活躍しているとか!?

EVENT攻略チャート ⑳
「鍛冶屋ただいま閉店中」
サボテンNo.14

ウルカン鉱山のポキールに会うことでイベント発生。ワッツに会うと出現するボスは、「たゆたう歌声」のボスと同じタイプ。「たゆたう～」よりは弱いので、こちらで倒し方のコツをつかもう。

①ウルカン鉱山に入り、ワッツの店でポキールと話す（イベント発生） CHECK
↓
②鉱山の左端の地下2層で、ワッツに3回話しかける
↓
③天井からボス"ラ・バン"が出現、戦闘になる（勝つとイベント終了）

CHECK ここで登場するポキールは賢人の1人。このイベントをプレイするときはバドを連れていくといいぞ！





ここのボスは、ワッツに話しかけるまでは戦闘にならない。レベルが低いと感じたら、レベル上げに戻ることもできるぞ。

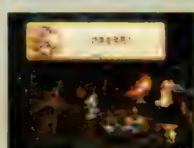
EVENT攻略チャート ㉑
「ワッツのハンマー」
サボテンNo.61

ワッツの大切にしていたハンマーを探すイベント。これをクリアすると、自宅で武器防具作成が可能になる。ただし、「ポキール・夢への誘い」中には発生しないので注意。

①「鍛冶屋ただいま閉店中」クリア後、ワッツの店へ。彼と話し依頼を受ける(イベント発生)
↓
②最下層の穴掘りマ団のアジトでハンマー入手
↓
③ハンマーを持ってワッツの店へ戻る（イベント終了） CHECK

CHECK ワッツは物忘れが激しい。武器防具作成イベントでも、[illegible]によっては鉱物が2個もらえることがある。

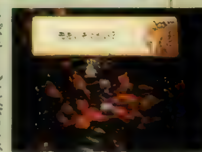




直接イベントには関係ないが、穴掘り団の部屋にある詩集に注目。調べるとかなり恥ずかしい内容のポエムが読めるぞ。

EVENT攻略チャート ㉒
「ポキール・夢への誘い」
サボテンNo.15

このイベントは、物語の途中でダンジョンから外に出てしまうと失敗してしまう。ひたすら下を目指そう。



▶ポキールに会うと、ワープさせてくれる。

①「流れ行く者たち」と「鍛冶屋～」をクリアする
↓
②鉱山の入口付近にポキールがいるので、彼と話をする(イベント発生)
↓
③幼いエスカデの幻影(?)を見る。そのあとを追い階下へ降りる
↓
④アーウィンとマチルダのイベントを見る。幻影が消えたら、さらに階下を目指す
↓
⑤鉱山最下層(このイベントでのみ行ける)へ。再びアーウィンとマチルダのイベントが発生
↓
⑥目覚めると、エスカデが目の前に立っている。このとき選択肢が出現し、「エスカデにつく」を選ぶとそのままイベント終了。それ以外を選ぶとエスカデとの戦闘になり、勝つとイベント終了



AF：ポスト

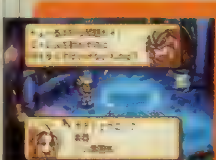
マイホーム

ペット育成、武器防具作成、果樹園、ゴーレム作成、楽器作成など、冒険に役立つアイテムや仲間を自由に作ることが可能になる作成系イベント。キミのプレイをさらに快適なものにするために、その発生条件をザッと公開するぞ！ P.52の〝手作り教室編〟もチェックして、アイテム作りを極めてみよう！

EVENT攻略チャート ㉓
「ゴーレム作成」
サボテンNo.55

「ボンボヤジの研究室」をクリアして作成小屋に行くと、自動的に発生。ゴーレム作成に必要な基礎知識などをクイズ形式で教えてくれる。

①「ボンボヤジの研究室」をクリア
↓
②マイホームの作成小屋に行く。入ろうとするとボンボヤジが登場
↓
③ボンボヤジのクイズに答える。全問正解でゴーレムが作成可能に CHECK



CHECK ゴーレムを成功させるには、ゴーレム作成のツボをよく覚えなければならない。内容を理解して、クイズに挑戦しよう。

EVENT攻略チャート ㉔
「楽器作成」
サボテンNo.54

「星に願いを」をクリアして作成小屋に行くと発生する。このイベントをクリアすると、ダンジョンに精霊が出現するようになる。

①「星に願いを」をクリアする。もしくは、ジオで先生たちの授業を4つすべて聞く
↓
②マイホームの作成小屋に行くと、魔法学園の生徒が魔法楽器作成室を作ったという
↓
③精霊のコインの入手を手伝う
↓
④強制移動でドミナの町はずれへ。精霊のコインの入手法を実演
↓
⑤魔法楽器作成室へ自動的に移動。ここで楽器の作り方などを教えてもらう
↓
⑥イベントクリア後、楽器作成が可能に

EVENT攻略チャート ㉕
「武器防具作成」
サボテンNo.53

「ワッツのハンマー」クリア後に発生。③でワッツからメノス銅をもらえるが、最後の質問にもらってないと答えると、もう1つもらえる。

①「ワッツのハンマー」をクリアする
↓
②マイホームの作成小屋に行くと、ワッツが小屋から出てくる。そこで武具作成室を作ったとの話を聞く
↓
③作成室内で武具作成法を聞く

作成イベント同時発生に注意

作成イベントは小屋に入ることが条件なので、連続発生する可能性大。イベントを終わらせたら、必ずサボテンくんに語りかけよう。



序盤イベントチャート⑥ ガイアの知恵

①リュオン街道でダナエと話す→②宿屋1階の客室にいるダナエと会話。2つ目の質問に「魂はなくならない」、そのあとに「ついていく」を選択する（イベント発生）→③ダナエとともにリュオン街道へ行きガイアと会う（イベント終了）。ただし、イベント中にダナエがパーティから外れるとイベント失敗になってしまう

プレイヤーを助ける強力な仲間 NPCキャラ大公開

今回の攻略範囲で仲間にできるNPCを紹介！　彼らの特徴&能力を一挙に公開するぞ。シンクロ時の効果もバッチリ解説しているので、これを参考にどのキャラと一緒に冒険するかを決めてもいいだろう。NPCのタイプは現時点のもので、ストーリーが進むと変化する場合もあるぞ。



◀瑠璃タイプは、基本的にいつでも仲間にすることができる。いる場所をチェックしよう！



▼ニキータとダナエは、イベントにからんで仲間になる。ほかのNPCがいると、仲間にならないことも。

NPCタイプ	●いつでも仲間になる	●イベントでのみ仲間になる
	瑠璃、コロナ、バド、エスカデ、エレ	ニキータ、ダナエ

NPC No.1 ニキータ



体術系の攻撃が得意。必殺技の「プレゼントにゃ」は宝箱を敵の近くに投げ、敵が寄ってきたところで爆発させるというもの。イベントでのみ仲間になる。

アビリティ	前転、バク転
必殺技&魔法	いなづまキック、天襲連撃、ジャイアントスイング、プレゼントにゃ
シンクロ	ボーナス・ルク：敵を倒したとき、ルクを落としやすくなる

NPC No.2 瑠璃(るり)



ドミナの町の酒場にいる。ただし「まいご～」クリア後は街道で真珠姫を見るまで、ガト出現後は「岩壁に～」をクリアするまで仲間にできない。

アビリティ	ハンマースルー、タックル
必殺技&魔法	居合い、エリアルブレード、十文字斬、レーザーブレード
シンクロ	技ポイントアップ：シンクロ中アタックゲージの上昇量が多くなる

NPC No.3 コロナ



マイホームにいる。「お父さんのほうき」以外は、常に仲間にできる。武器での攻撃力はバドよりも高い。

アビリティ	アピール、回転
必殺技&魔法	後光、金のフルート、火のドラム、火のハープ
シンクロ	まほうアップ：能力値のまほうが上がり、魔法攻撃力がアップする

NPC No.4 バド



マイホームに姉のコロナと一緒にいて、常に仲間にできる。基本的にはコロナと同じだが、武器攻撃力は弱い。

アビリティ	アピール、しゃがみ
必殺技&魔法	ライジングクラッシュ、土のハープ、木のドラム、木のフルート
シンクロ	せいしんアップ：能力値のせいしんが上がる。魔法攻撃に対する防御力がアップする

NPC No.5 ダナエ



ガトの町でイベント時のみ仲間になる。ヌンチャクを使いこなし、攻撃力も高め。接近戦にかけては恐いものナシ。

アビリティ	プッシュ、うかし
必殺技&魔法	落陽、乱撃骸貫、背刃襲、ヒステリックラン
シンクロ	リジェネレーション：戦闘中、移動していてもHPが回復する

NPC No.6 エスカデ



ジャングルのロシオッティの座にいる。「獣王」クリア後ならいつでもこの場所で仲間にできる。攻撃力は高い。

アビリティ	ハイジャンプ、スライディング
必殺技&魔法	幻脚一刀、インパルス、スプラッシュブレード、奈落へ落ちろ
シンクロ	マジックウェポン：通常攻撃がすべて魔法属性を持った攻撃になる

NPC No.7 エレ



「たゆたう歌声」以降、マドラ海岸の灯台で仲間にできる。ただし「ギルバート・愛～」中は不可。シンクロ能力が魅力だ。

アビリティ	アピール、回転
必殺技&魔法	水のドラム、水のフルート、風のハープ、風のマリンバ
シンクロ	レジストオールエレメント：8つの属性防御がすべて有効になる

マップ攻略編
MAP GUIDE

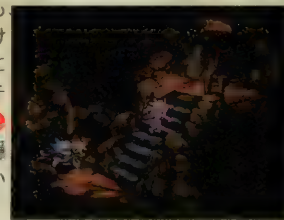
シナリオは中盤に突入し、さらに手強くなるダンジョンとモンスターたち！ しかし、ここから始まるマップ攻略編を片手にプレイすれば、複雑なダンジョンの構造も一目瞭然。困難な冒険を確実にクリアできるのだ!! モンスターの出現位置や宝箱の場所はもちろん、ヒナの居場所もしっかり押さえてあるので、ペット集めにも役に立つぞ。

AF：炎

ガトの山道&洞窟

険しい山道と薄暗い洞窟が複雑に絡み合う、山岳の迷路。山道では野生のモンスターが、洞窟では光を嫌う闇の住人たちが主人公に襲いかかる。

このダンジョンへは合計3回、イベントで訪れることになる。そのうち「二つの炎」のイベントでは、手強いボスキャラとの戦闘があるぞ。通常は見張りが立っていて入れないエリアに入れるのもこのイベントのときだけなので、ボスと戦う前にきっちり❹と❼のアイテムをもらっておこう。❷と❸のアイテムがある隠し部屋も見落としやすいので気をつけること。



▲ダンジョンは広く、つながりも複雑。道に迷わないように進もう。



出現モンスター

モンスター	解説	落
ニードルバード	狙いが飛ばしてくる針には注意。	鳥肉、針
バウンドウルフ	あまり特徴のないうえに出番も……	獣の骨、鋭い爪、毒の牙
シャドウゼロ	貴重な原料を落としてくれる敵。	ぱっくんチョコ、変な肉、ジャコビニ隕石、ハレー隕石
スライム	周囲に飛び道具をまき散らす厄介な敵。	まんまるドロップ、変な肉、強酸
スケルトン	攻撃力が高く、囲まれるとつらい。	ウィッシュボーン(防：ペ)、墓場の土、獣の骨
グレートボア	一度つかまると抜け出せない場合も。	ぱっくんチョコ、トカゲの肉、トカゲの鱗
ウッドマックス	動きが鈍いので連続攻撃で倒そう。	かしの木、ひいらぎの木、バオバブの木、黒檀
オーガボックス	多彩な攻撃を見せる宝箱の怪物。	太陽のクリスタル、月光のクリスタル、輝きのクリスタル
スペクター	ときどき土の魔法を使ってくる。注意。	まんまるドロップ、腐った肉、竜の骨飾り(防：ペ)、墓場の土
ラストモールド	体力があるが動きは鈍く、倒しやすい。	変な肉、さびのこな、こけ

BOSS

スプリガン

リーチの長い武器で戦え

常に宙に浮いているスプリガンには、リーチが長い武器でないと攻撃を当てにくい。槍や大剣などを装備して戦おう。敵の攻撃で要注意なのは、地面に着地した直後に出してくる特殊攻撃。スプリガンの正面に立っていると、特大のダメージを受けてしまうのだ。



▲イリュージョンの目くらましには注意が必要だ。攻撃の軸を合わせて着実に当てていこう。



マップ内のⓈ＝セーブポイント、数字は入手アイテムの表に対応。モンスターデータ内の落＝モンスターの落とすアイテム、武＝武器、防＝防具、ハ＝ハンマー、ロ＝ロッド、グ＝グラブ、ヌ＝ヌンチャク、ペ＝ペンダント、帽＝帽子の略です。なお、モンスターの落とすアイテムは編集部でセレクトしたものです。



AF：石の目玉

キルマ湖

湖に面した美しい景色が印象的なダンジョン。マップのつながりはほとんど1本道なので迷うことはないが、出現するモンスターは見かけによらず凶悪な奴が多い。

イベント「石の魚」で初登場の亀、トートは賢人の1人だ。イベントで訪れるときにはバドを連れてくると、あとで会いに来る手間がはぶけていいぞ。ここで出現するマンドレイクとティディは、見た目とは裏腹に手強い相手。油断は禁物だ。



◀イベントではバドを連れてこよう。

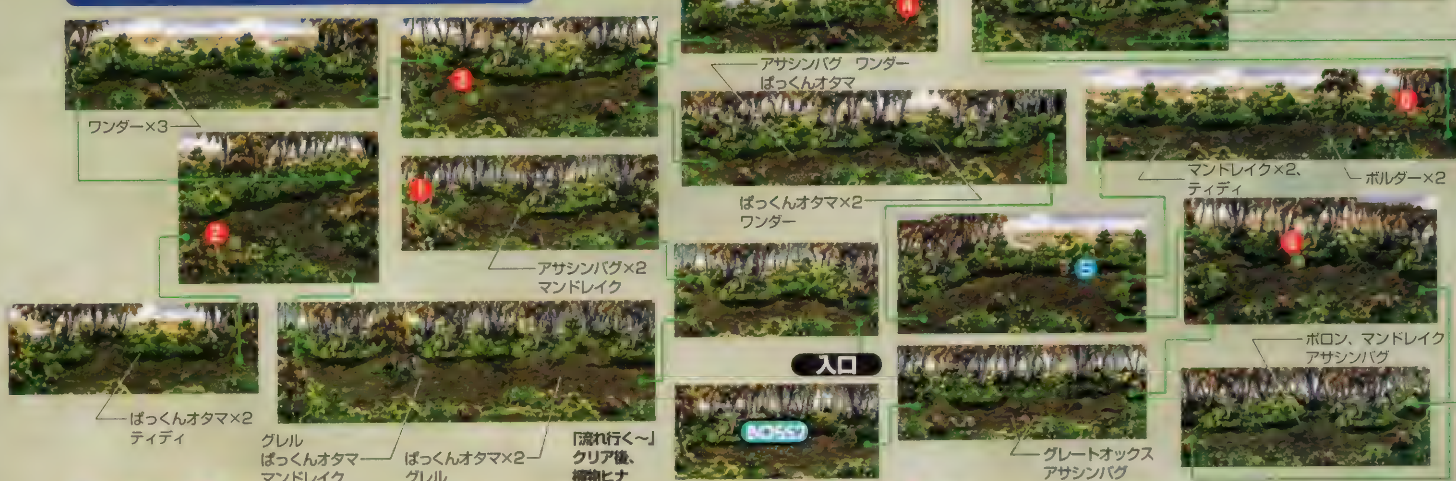
入手アイテム

1 蝶のはね	5 ふさふさのけだま
2 魚肉	6 天使のはね
3 いやしの爪	7 ムギの穂
4 ねむたい瞳	8 毒の粉

BOSS1 イベント「石の魚」のボスは、この崖の下にいる。崖の端に立てば、主人公が自動的に飛び降りるぞ。



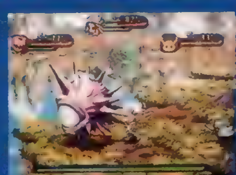
◀イベント後はトートがいるぞ。



BOSS1 ゲイザー

強力な石化光線に気をつけよう

豊富な特殊攻撃を使うが、特に画面端に移動したあとに放つ石化光線が強力。奥か手前に大きく動いて回避だ。

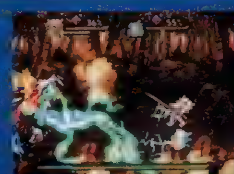


◀回転や前転取りなどのアビリティが有効。

BOSS2 グランシェ

魔法や必殺技をメインに戦おう！

短い感覚で特殊攻撃を使うので、近づきにくい。間合いを取って魔法や必殺技でダメージを与える戦法が有効。



◀前足で地面を叩くと、この攻撃がくるので注意。

出現モンスター

モンスター	特徴	落
ぱっくんオタマ	遠くから体当たりしてくるので注意が必要。	まんまるドロップ、トカゲの肉、うつろな瞳
アサシンバグ	カマのような前肢で攻撃してくる。怪音波での攻撃に注意。	虫肉、透明のはね
マンドレイク	葉っぱや種を飛ばして攻撃。目くらましの混乱に注意。	ちいさな種、ほそながい種、おおきな種、絶望のさけび
グレル	広範囲に広がる電撃攻撃に気をつけよう。闇属性が弱点。	変な肉、電気の素
ワンダー	6方向へ異臭を放って攻撃してくるのがやっかいな相手。	不思議な肉、風精の帽子(防：帽)
ティディ	羽と石、2種類の飛び道具で攻撃してくる。	獣の革、ねむたい瞳、天使のはね
ボロン	体力があり弓での攻撃も手強いぞ。2種類の弓を落とす。	ボロンの弓(武：弓【かしの木】)、ボロンの弓(武：弓【ひいらぎの木】)
ボルダー	巨大な目玉の怪物。見た目どおり、瞳系の副原料を落とす。	不思議な肉、とぼけた瞳、あぶない瞳、けわしい瞳
グレートオックス	大きな角を使った突進が強力なので、回り込んで倒そう。	獣の骨、獣の革、巨獣の角



AF：サンゴの燭台

マドラ海岸

砂浜と洞窟の海岸。群れをなすカニはとりあえず踏んでおこう。イベントの「たゆたう歌声」クリア後は西の端の鳥カゴ灯台でセイレーンのエレを仲間にできる。

BOSS フルメタルハガー

画面の奥か手前から接近し、パワーアタックで攻撃するのがベスト。正面から攻めるのは危険なので避けよう。



▶端に追い込めば楽勝。

BOSS グレイドゥ

左の花は混乱の花粉で、右の花は自爆して攻撃してくる。画面左奥に陣取って、敵をおびき寄せて戦おう。



▶自爆には特に注意。

出現モンスター

モンスター	特徴	落
ガルフィッシュ	口から水鉄砲を飛ばして攻撃してくる。風属性が弱点。	魚肉、魚鱗
グレル	広範囲に広がる電撃攻撃に気をつけよう。闇属性が弱点。	変な肉、電気の素
デスクラブ	大きなハサミで攻撃。見た目以上にリーチが長いので注意。	魚肉、ハサミ、甲羅
ティディ	サハギンと一緒だとかなりの強敵に。先に倒そう。	まんまるドロップ、獣の革、ねむたい瞳、天使のはね
サハギン	体力、攻撃力ともに高い強敵だが、強力な武器を落とす。	ブロンズスピア(武：槍)、トゥルースピア(武：槍)、スターゲイザー(武：槍)
シージャック	攻撃力は高いが動き自体が鈍いので、それほど怖くないぞ。	魚肉、サンゴ
チョコボ	リーチのある武器で距離を置いて戦うのがベスト。	ぱっくんチョコ、鳥肉、燃えさかるはね
ラドーン	体力が高く、火炎攻撃が強力。風属性に弱い。	魚肉、強酸

AF：獣王のメダル

ジャングル

生い茂る木々と、複雑なマップのつながりがプレイヤーを惑わせる天然の迷路。現在位置をマップで確認しながら進まないと、道に迷ってしまうぞ。

「獣王」のイベントでは、まずマップの西端にいるペンギンに会わないと先に進めない。また「うごめく森」で行く必要がある妖精界へは、獣王と一緒にいるしるきーにまじないをかけてもらわないと入れないぞ。

BOSS1 ドゥ・カテ

ヒット&アウェイで堅実に戦え！

背後に回り込むように移動しながらパワーアタックでダメージを与え、特殊攻撃を使うそぶりを見せたら退避。この繰り返しで勝てるぞ。



▲体が光りだしたらすぐに退避。深追いは危険なのでしないように。

入手アイテム

❶ 獣肉	❺ 鋭い爪
❷ くさった肉	❻ 強酸
❸ こけ	❼ 蝶のはね
❹ うつろな瞳	❽ 毒の粉



BOSS2 レッサーデビル

アビリティを活用せよ

アビリティの背面取りやタックルで動きを止めれば一方的に攻め続けられる。反撃を許すな。



▲必殺技も織りまぜて攻撃すれば、わりに楽に勝てるはずだ。

出現モンスター

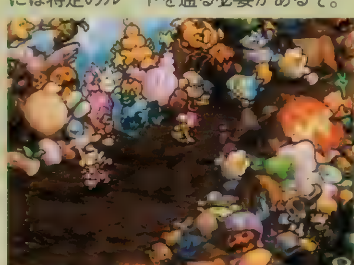
モンスター	解説	落
ゾンビ	囲まれるとかなり苦戦するので注意。火と風属性に弱い。	腐った肉、墓場の土、死者の爪
ワンダー	HPは低いので怖い相手ではない。6方向に攻撃を放つ。	不思議な肉、風精の帽子（防：帽）
コカトリス	接近戦をしかけると石化攻撃してくる。でもあまり強くない。	鳥肉、燃えさかるはね
ダークプリースト	火炎攻撃が強力なので、囲まれないように注意しつつ倒せ。	ぱっくんチョコ、ガンバンテイン(武：ロ)、ケーリュイケオン（武：ロ）
グルームモス	鱗粉を飛ばして攻撃してくる。当たると混乱するので注意。	虫肉、ねむたい瞳、蝶のはね
モルボルボール	いろいろなステータス異常が怖い敵。背後から攻撃しよう。	ほそながい種、おおきな種、ちいさな種、とぼけた瞳
ティラノス	攻撃力は脅威。囲まれると痛いので、攻撃は背後に回って。	トカゲの肉、ワニ革、鋭い爪

AF：壊れた人形

ゴミ山

かつて戦争に利用され、人間に敵意を持つアーティファクトたちの墓場。構造は単純だが、攻略中にマップのつながりが変わるので注意しよう。ゴーレム作成の研究家、ボンボヤジとはここで出会えるぞ。

このダンジョンは、マップの奥にあるガラクタの丘に踏み込むと人形の山が崩れて、マップのつながりが微妙に変わる仕組みになっている。P．47の見取り図で、マップのつながりの変化を把握しておこう。また、ボスの居場所へ行くには特定のルートを通る必要があるぞ。



◀山が崩れた場所は通路のグラフィックが変わる。惑わされるな。

出現モンスター

モンスター	解説	落
シャドウゼロ	●を飛ばして攻撃してくる。光属性が弱点。	ぱっくんチョコ、変な肉、ジャコビニ隕石、ハレー隕石
チビデビル	槍や弓で攻撃してくる。小人にされたら敵から離れよう。	まんまるドロップ、悪魔の肉、トゥルースピア（武：槍）。
ダック	たまごの爆弾を食らうと大ダメージを受けるので注意。	ソルジャーメット（防：兜）、悪運のサイコロ（防：ペ）
バシリスク	石化攻撃と後ろ足の多彩なキック攻撃に気を付けよう。	トカゲの肉、トカゲの鱗
マジカルドール	HPが高い強敵。ただし、コイツが落とす武器は強力。	ひいらぎの木、バオバブの木、ダークバニッシュ（武：ハ）
ぱっくんトカゲ	尻尾や後ろ足の攻撃と舌で引き寄せる攻撃に注意。	ぱっくんチョコ、トカゲの肉、うつろな瞳
スパインドデビル	HPが高く、魔法まで使ってくる強敵。連続攻撃で倒そう。	悪魔の肉、オリハルコン
ラストモールド	動きが鈍い、楽勝の相手。一気に撃破しよう。	変な肉、さびのこな、こけ



AF：砂バラ

デュマ砂漠

荒涼とした景色が広がる砂の大地。その奥では世界の破壊をもくろむ悪の教師が、"星"の力を秘めた古代文明の遺産を発動せんとしている。主人公が目にする野望の結末は？

イベント「星に願いを」の舞台になる、このデュマ砂漠。マップの構造はほとんど1本道で、プレイヤーを迷わせる特別な仕掛けもない。比較的楽に攻略できるダンジョンだ。スタート位置でカシンジャに話しかけてイベントを発生させる以外に、特別な行動が必要な場所もないので、アイテムを集めてサッサとクリアしてしまおう。出現するモンスターでは、特殊攻撃が強力なダックが要警戒だ。

入手アイテム

1. トカゲの肉
2. さびのこな
3. とぼけた瞳
4. 針
5. ハサミ



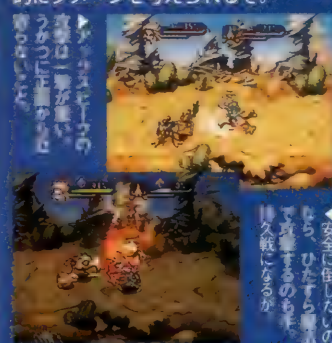
出現モンスター

モンスター	特徴	落
スカルビースト	これといった特徴のないザコ。火属性の攻撃に弱い。	獣の肉、墓場の土、死者の爪
モールベア	長く鋭い爪で攻撃してくる。地面に潜ることができる。	獣肉、獣の骨、獣の革
デーモンヘッド	火系の魔法を使い、火を吐いてくる。水属性の攻撃に弱い。	悪魔の肉、羽根馬の兜（防：兜）
コカトリス	石化攻撃だけに注意すれば、それほど怖くない敵。	鳥肉、燃えさかるはね
ダック	画面奥か手前から攻撃しよう。落とすアイテムは魅力。	ソルジャーメット（防：兜）、悪運のサイコロ（防：ペ）
チョコボ	見かけのわりに動きは鈍い。一気に片づけよう。	ぱっくんチョコ、鳥肉、燃えさかるはね

BOSS アックスビーク

間合いを取って戦おう！

ボスのアックスビークは、特殊攻撃よりもパワーで押してくるタイプのモンスター。2体に挟まれて攻撃されると大ダメージを受けるので、1体ずつおびき出して撃破する作戦でいこう。槍や両手剣などのリーチが長い武器を装備して、間合いを取って戦えば一方的にダメージを与えられるぞ。



▶アックスビークの攻撃は一撃が重い。うかつに正面から近寄らないこと。

◀安全に倒したいのなら、ひたすら離れて攻撃するのも手。持久戦になるが

BOSS1 オモチャの軍隊

小さくても強力

ザコの群れとはいえ、非常に強力で、あなどれない。集中攻撃で1体ずつ倒すようにしよう。攻撃範囲が広い必殺技を使えるようにしておけば、まとめて葬り去ることも可能。準備しておこう。



▲同時に複数の敵の相手をするのは危険だぞ。

BOSS2 グレムリン

遠目から攻めよう

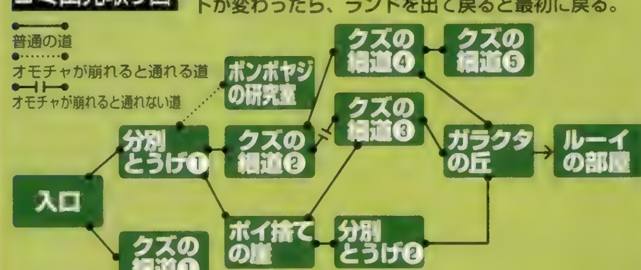
イベント「お父さんのほうき」で戦うボスモンスター。1体のみの出現なので、頭数の差で有利に戦える。リーチが長い武器（槍や大剣など）で遠目から攻撃していけば、楽に倒せるはずだ。



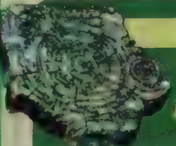
▲アビリティも有効。押しの一手で短期決戦で決めよう。

ゴミ山見取り図

ここで紹介するボスへのルートは初期のもの。ルートが変わったら、ランドを出て戻ると最初に戻る。



ボスの部屋へのルート 入口→分別とうげ❶→ポイ捨ての崖→クズの細道❸→ガラクタの丘→クズの細道❹→クズの細道❺の順に進む



AF：数秘術の石板

ミンダス遺跡

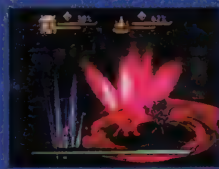
密林の中でひそやかに古の記憶をとどめ続ける、古代文明の遺産。遺跡の中央に残る建造物への道はカギ花人に管理され、知恵なき者の来訪を阻む。

「危険なアフタヌーンティー」をはじめ、3つのイベントの舞台になるミンダス遺跡。その中央に続く西と東の道には4枚の扉を構えた門があり、それぞれの門の扉はカギ花人の立ち位置と連動して開閉する。プレイヤーは、マップの随所にいるカギ花人の立ち位置を変えて扉を開け閉めしながら、遺跡を探索するのだ。カギ花人の立ち位置と開閉する扉の関係を把握することが、攻略のポイントだ。

BOSS1 鳩血鬼

ステータス異常に注意

鳩血鬼は混乱、マヒなどのステータス異常を伴う特殊攻撃と魔法を使ってくる。体が光って特殊攻撃や魔法を放つそぶりを見せたら、とりあえず攻撃をやめて遠くへ退避しよう。武器での物理攻撃が非常に効果的なので、パワーアタックや必殺技で一気にケリをつけるのが得策だ。アビリティも有効に活用しよう。

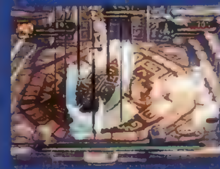


▲ステータス異常に陥ると一気に形勢が不利に。気を付けよう。

BOSS2 エスカデorダナエ

端に追い込んで力押し

イベント「彷徨の回廊」では、プレイヤーの選択でエスカデとダナエのどちらかと戦うことになる。どちらかといえば、ダナエのほうがやや手強いぞ。どちらと戦う場合でも攻略法は同じで、タックルなどのアビリティを使ってフィールドの端に追い込んで、パワーアタックやコマンド攻撃でHPを減らせばいい。



▲相手が必殺技を出すタイミングに入ったら、すぐ逃げよう。



BOSS1

イベント「危険なアフタヌーンティー」では、2人の念力花人と話した後にこの場所へ来ると、地下への扉が開く。その先ではボスの鳩血鬼が出現するのだ。

出現モンスター

バドフラワー
マヒ攻撃があるので、弱いからといって油断しないように。
落：おおきな種、ちいさな種、ほそながい種、毒の粉

アイスバイ
体力も攻撃力も低いモンスター。闇と火の属性に弱い。
落：不思議な肉、つぶらな瞳、ねむたい瞳、とぼけた瞳

グレートボア
つかまらないよう距離を置いて戦おう。金属性の攻撃に弱い。
落：ばっくんチョコ、トカゲの肉、トカゲの鱗

カーミラ
倒すと貴重な防具を落とす吸血種族。光、土属性に弱い。
落：スピタリスリボン(防：帽)、ビティウムリボン(防：帽)、月石のティアラ(防：帽)

ユニコーンヘッド
正面に立つとビームを撃ってくるぞ。光、火属性に弱い。
落：いやしのつの、象牙

マミーエイプ
高い攻撃力とリーチの長さに注意。接近戦は避けよう
落：腐った肉、スパイラルクロー(武：グ)、墓場の土



CHECK カギ花人の立ち位置と開閉する扉の関係

カギ花人が立っている位置と開閉する扉の関係は、右で示したとおり。男の花人は遺跡の東側にある門の扉（男の花人がいる扉）、女の花人は遺跡の西側にある門の扉（女の花人がいる扉）にシンクロしている。



▲花人の配置は、写真のように東西南北を示し、それぞれ東西南北の扉に対応している。花人がいる位置の扉が閉まる（上の場合、西と南）ようになっていて、移動すればその位置の扉が開くようになっている。



▶イベントによっては、カギ花人が2人しかいない場合も。



AF：瓶詰の精霊
ウルカン鉱山

昼なお暗い、陽の光届かぬ巨大な鉱山。地下へと伸びる坑道は複雑に入り組んでおり、暗がりを好むモンスターの格好のすみかになっている。

このウルカン鉱山は、イベント「ワッツのハンマー」と「ボキール・夢への誘い」の舞台になるダンジョン。マップを見ればわかるとおり、内部の構造はかなり複雑で、ケイブマンを筆頭に手強いモンスターも多数出現する難所だ。しかしそのぶん、戦利品で得られる武器や防具にも強力なものが多く、主人公のレベルアップと装備の充実をはかれるぞ。なお、鉱山の最深部は「ボキール・夢への誘い」でのみ行けるエリアなのだ。ここで出会えるボキールは、バドが探している賢人の1人。イベントにはバドを同行させて、会わせてやるといい。

入手アイテム
1. さびのこな
2. 虫肉
3. つぶらな瞳
4. イオウ
5. こけ
6. イオウ



ケイブマンで経験値稼ぎ

ウルカン鉱山一の経験値稼ぎポイント。しかも、グラブ系の強力な武器をたくさん落としてくれるのだ。

出現モンスター

ラスター
素早いので、出の早い技で対処。軸をずらされないように。
落：虫肉、けわしい瞳、さびのこな

モールベア
このへんの敵の中では弱いので連続技の練習台にしよう。
落：獣肉、獣の骨、獣の革

スライム
電気を発して攻撃してくる前に倒そう。炎属性が弱点。
落：まんまるドロップ、変な肉、強酸

スペクター
ふわふわ浮いて魔法を使ってくるが、威力は低いので安心。
落：腐った肉、竜の骨飾り（防：ペ）、墓場の土

ケイブマン
攻撃力が高いので、正面からは戦うな。経験値稼ぎには最適。
落：スカルディセクト（武：グ）、スパイラルクロー（武：グ）、ギガースグローブ（武：グ）、ホーリーグローブ（武：グ）

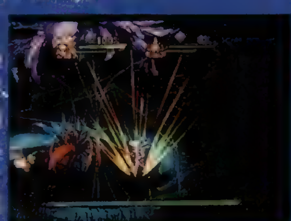
モルボルボール
ステータス異常だけは気をつけよう。離れて攻撃すべし。
落：ほそながい種、おおきな種、ちいさな種、とぼけた瞳

バネクジャコ
目くらましなどの多彩な攻撃に注意。木属性が弱点。
落：不思議な肉、ジャガーノート（武：ヌ）、ギガースフレイル（武：ヌ）

BOSS1 ラ・バン

自爆に注意！

最初は2本の茎を伸ばして攻撃してくるが、茎に切りつけると先端の花を落として引っ込む。右側の茎から落ちた花は自爆、左側の茎から落ちた花は麻痺花粉などを使って攻撃してくる。右側の花が光りだしたら自爆秒読み開始の合図。遠くへ逃げてやりすごそう。



▲必殺技発動の無敵時間で回避するのも手だ。画面左奥に比較的敵の攻撃が当たりにくいポイントがある。

BOSS2 エスカデ

アビリティを駆使！

「ボキール・夢への誘い」のイベントでは、最後の選択によってはエスカデと戦う場合がある。アビリティの背面取りやタックルなどで動きを止めて、パワーアタックで確実にダメージを与えよう。敵が必殺技を発動したら、すぐに間合いを離し効果範囲の外へ逃げろ。



▲背後から攻撃すれば反撃される危険がない。ただし、敵の動きもすばやいので、あまり接近しないように注意。

夏休み攻略スペシャル 第2弾 聖剣伝説 LEGEND OF MANA



タマネギ戦士ドゥエルのバトル講座 パート2

BATTLE

前回に引き続き、新アビリティと必殺技を大紹介！ さらに、今回は武器に秘められた特殊技〝コマンド技〟も伝授するぞ。これらの技を積極的に戦闘に組み込めば、キミもバトルマスターになれる!!

その1 新アビリティ修得条件を公開!

もともと修得しているものを含め、全部で26種類あるアビリティ。今回紹介する9つの新アビリティは、前回紹介したアビリティを修得していないと覚えられないぞ。

背面取り

必要アビリティ	
	グラップル(ガード+プッシュ)
	回転

武器を振り上げ、敵に後ろを向かせる技。攻撃力はなく、アビリティ攻撃になることもない。名前のとおり敵の背後を取れるので、パワーアタックなど隙の大きい攻撃でも、安心して繰り出せる。



ハンマースルー

必要アビリティ	
	背面取り(グラップル+回転)
	プッシュ

敵をつかんで持ち上げ、主人公の後ろ側へ投げ飛ばす。複数の敵との戦闘で、混戦になったときなどに効果を発揮する。ただし、攻撃力、アビリティ攻撃はナシ。防御系のアビリティとも言える。



二段ジャンプ

必要アビリティ	
	ハイジャンプ(しゃがむ+ジャンプ)
	ジャンプ

ジャンプ中、さらにジャンプができる。ジャンプ同様、ジャンプ中にパワーアタックを押すことでアビリティ攻撃を出すことが可能。通常のジャンプに比べると滞空時間が長めなので、攻撃が出しやすい。



ジョルト

必要アビリティ	
	カウンター(ガード)
	―

カウンターの強化版。アビリティ攻撃はないが、敵の攻撃を受けるとパワーアタックで反撃する。カウンター同様、ボタンを押すと数秒間構えた状態になる。攻撃後の隙は、通常のパワーアタックよりも小さい。



挑発

必要アビリティ	
	バックダッシュ
	アピール

口笛を吹き、敵の意識を自分に集中させる。主人公が敵の攻撃を一手に引き受けることになるので、危険といえば危険。しかし、敵を誘い込んで必殺技を当てるなど、使い方によっては大きな効果が期待できる。



うかし

必要アビリティ	
	しゃがむ
	ハンマースルー(背面取り+プッシュ)

敵を宙高くに放り投げ、無防備な状態にする。うかした敵は何も手出しができないので、地面に落ちる瞬間を狙いコマンド攻撃を出して連続ヒットを狙うこともできる。ボス戦にも有効なアビリティだ。



バク宙

必要アビリティ	
	バク転(バックダッシュ+ジャンプ)
	ハイジャンプ(しゃがむ+ジャンプ)

その名のとおり、約2キャラ分後ろに宙返りする。回避行動として使えるほか、アビリティ攻撃でサマーソルトを出すこともできる。攻撃、防御ともに優れた性能を持つアビリティとなっているぞ!



ムーンサルト

必要アビリティ	
	ハイジャンプ(しゃがむ+ジャンプ)
	前転(ダッシュ+ジャンプ)

主人公の向いている方向に向かって宙返りをする。目の前の敵を飛び越えて、瞬時に敵の背後を取れるのが魅力。さらに、ムーンサルト中にパワーアタックを押せば、ジャンプと同じアビリティ攻撃が出せる。



サマーソルト

必要アビリティ	
	バク転(バックダッシュ+ジャンプ)
	バク宙(ハイジャンプ+バク転)

バク宙のアビリティ攻撃と同じサマーソルト。こちらの場合ボタン1発で出せるので、確実に攻撃を当てられる。サマーは攻撃判定が大きいので、宙に浮いているボスにも余裕で当たる。回避行動にも最適だ。



その2 コマンド攻撃の締めは〝コマンド技〟!

戦闘中にパワーアタックを出したとき、通常とは異なる攻撃(敵が後ろに吹っ飛ぶなど)が出たことがあるだろう。実はこれは、コマンド技と呼ばれるもので、一連の操作を行うことで発動するもの。ここでは、そのコマンド技について説明するぞ。

●コマンド技とは…

コマンド技とは、アビリティとの組み合わせで出せる技のこと。コマンド技は3種類あり、武器ステータスの大技と書かれている欄が、これにあたる。なお、武器によって名称が若干異なるので注意。



●基本は3つ! パワーアタックとの違いは?

コマンド技は、基本的に〝コマンドスラスト〟、〝コマンドアッパー〟、〝コマンドジャンプ〟の3種類だ。通常のパワーアタックとの大きな違いは、ヒット時に敵が吹き飛ぶこと。また、隙が小さいことがあげられるぞ。



◀こちらは通常のパワーアタック。敵に大きなダメージを与えられるが、反撃をくらう可能性も高い。



▶コマンド技は、敵が攻撃方向に吹き飛ぶ。反撃の心配もない!

敵をはじき飛ばす!

コマンド技が発生するアクション&ボタン この組み合わせを紹介

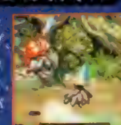
コマンド技は、アビリティとの組み合わせで確実に出すことができる。コマンド攻撃にうまく組み込めれば、ボス戦などで大いに活躍してくれるだろう。

コマンド技A:コマンドスラスト



コマンド技B:コマンドアッパー

パワーアタック中にジャンプ、またはハイジャンプをすると、コマンドアッパーが出る。

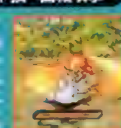


コマンド技C:コマンドジャンプ

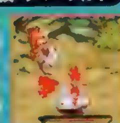
タックル、または前転中にパワーアタックを出すことで、コマンドジャンプになる。



特殊コマンド技:回転攻撃



特殊コマンド技:サマーソルト



武器によっては+キーとの組み合わせで出ることも!

+キー右下とパワーアタックで、コマンドアッパーが確実に出せる。ほかの組み合わせも判明しだい紹介するぞ!



その3 さらに強力な必殺技が続々登場

前回紹介した必殺技は、必殺技の中でも初期アビリティだけで覚えられる初歩的なもの。ここでは、新アビリティを修得することで覚えられる必殺技を紹介するぞ。ちなみに、必殺技のＬＶは、覚えやすさを表している。

表の見方

必殺技名：必殺技の名前。威力：攻撃の強さで小、中、大の３段階。範囲：攻撃の及ぶ範囲で小(小さい)、中、大(大きい)の３種類。必要アビリティ：必殺技を修得するために必要なアビリティ。

LV	必殺技名	威力	範囲	必要アビリティ
LV2	ジャイアントスイング	中	小	グラップル、回転
LV2	タイガードライブ91	大	小	グラップル、しゃがむ
LV2	ノーザンライトボム	大	小	グラップル、ジャンプ
LV2	虎王障	中	小	カウンター、ジョルト
LV3	二段三角蹴り	大	小	うかし、イリュージョン、二段ジャンプ
LV3	断崖喉輪地獄落し	大	小	グラップル、ハイジャンプ、ハンマースルー
LV3	夢想阿修羅拳	大	中	ダッシュ、グラップル、イリュージョン
LV3	ライトニングサマー	大	小	バク転、バク宙、サマーソルト

短剣

移動速度が最も早いため、ヒット＆アウェイの戦法に最適な武器。必殺技では、バク転で後ろへ下がってから前方の敵を広範囲に攻撃する霞斬りが非常に強力。敵がそれほど強くなければ一掃することも可能だ。絶対修得しよう。

LV	必殺技名	威力	範囲	必要アビリティ
LV2	暗殺	中	中	スライディング、二段ジャンプ
LV2	傀儡	中	小	バックダッシュ、アピール
LV2	トリッキーダガー	中	小	プッシュ、バックダッシュ
LV2	空蝉	中	小	グラップル、イリュージョン
LV2	ダブルペイン	大	小	バク転、前転
LV2	背刃襲	中	小	背面取り、ダッシュ
LV3	霞斬り	大	大	バク転、バク宙、ダッシュ
LV3	シャドーサーキュラー	小	大	イリュージョン、回転、しゃがむ
LV3	バラの舞	大	中	ガードダッシュ、イリュージョン、ハイジャンプ
LV3	次元鏡	大	小	背面取り、ハンマースルー、挑発

片手剣

ある程度のリーチがあり、攻撃力もある片手剣。使いやすい武器だが、いまいち決定打に欠けるところも。そこで、必殺技は、真三段斬りやダイナマイトＸなど、攻撃範囲が広く、その上威力が高いものを装備することをオススメするぞ。必殺技で短所をカバーしよう。

LV	必殺技名	威力	範囲	必要アビリティ
LV2	十文字斬	中	小	ハイジャンプ、ダッシュ
LV2	タイガーファング	中	小	前転、バク転
LV2	朧薙ぎ	中	中	スライディング、バックダッシュ
LV2	ドラゴンテイル	中	中	タックル、バク宙
LV2	オービターエッジ	小	中	回転、ガードダッシュ
LV3	真三段斬り	大	中	タックル、ハンマースルー、ムーンサルト
LV3	スマッシュブレード	大	小	プッシュ、背面取り、前転
LV3	無音殺	大	小	グラップル、ダッシュ、バックダッシュ
LV3	ダイナマイトＸ	大	中	ジャンプ、しゃがむ、アピール

片手斧

片手斧は、片手剣とほぼ同等の能力を持つ。しかし、移動速度が若干遅いので、必殺技はソウルスラストのような敵をはじき飛ばすようなものがオススメ。

LV	必殺技名	威力	範囲	必要アビリティ
LV2	アックスボンバー	大	小	イリュージョン、ハンマースルー
LV2	ブラックウィング	中	小	うかし、バックダッシュ
LV2	ソウルスラスト	大	大	バク宙、タックル
LV2	オービターエッジ	小	中	回転、ガードダッシュ
LV2	十文字斬	中	小	ハイジャンプ、ダッシュ
LV3	真一文字斬り	大	小	背面取り、前転、ムーンサルト
LV3	ダイナマイトＸ	大	中	ジャンプ、しゃがむ、アピール
LV3	タイムバースト	大	小	プッシュ、回転、イリュージョン

大剣

武器のリーチ、攻撃力ともに文句ナシの大剣。しかし、移動速度の遅さが難点。そのスピードをフォローするため、大地噴出剣などの攻撃範囲の広い技を装備しよう。

LV	必殺技名	威力	範囲	必要アビリティ
LV2	スプラッシュブレード	中	小	バク転、バク宙
LV2	キリングダンス	中	小	うかし、二段ジャンプ
LV2	かかってきなさい	大	小	バックダッシュ、挑発
LV2	マーベルストリーム	中	大	イリュージョン、ダッシュ
LV2	パイルドライバー	大	小	背面取り、ジャンプ
LV3	乱れ雪月花	大	中	タックル、バク宙、ダッシュ
LV3	大地噴出剣	大	大	アピール、ムーンサルト、しゃがむ
LV3	三所斬り	大	小	イリュージョン、前転、ハイジャンプ

バトルアックス

リーチはあるが、移動速度が遅いバトルアックス。そのため混戦になったときは不利。ダイダルウェイブなどの広範囲の必殺技で、混戦を回避するようにしよう。

LV	必殺技名	威力	範囲	必要アビリティ
LV2	セレクトサンクション	大	小	プッシュ、バク転
LV2	大雪山落し	大	小	うかし、回転
LV2	サマーソルトホーク	中	小	バク宙、サマーソルト
LV2	ダイダルウェイブ	小	大	イリュージョン、ガードダッシュ
LV2	スプラッシュブレード	中	小	バク転、バク宙
LV3	神木断	大	小	前転、ムーンサルト、バク宙
LV3	地獄車	大	中	二段ジャンプ、前転、ダッシュ
LV3	スパイクストライク	大	小	背面取り、スライディング、ムーンサルト

バトルハンマー

もっとも移動速度が遅く、攻撃の隙が大きいハンマー。武器自体の攻撃力は最高に近いので、必殺技は範囲の広いものを付けること。メテオハンマーがオススメだ。

LV	必殺技名	威力	範囲	必要アビリティ
LV2	ブレイジングハンマー	大	小	バックダッシュ、タックル
LV2	ダブルインパクト	中	小	前転、ムーンサルト
LV2	トールハンマー	中	小	うかし、ハイジャンプ
LV2	パイルドライバー	中	小	背面取り、ジャンプ
LV2	ダイダルウェイブ	小	大	イリュージョン、ガードダッシュ
LV3	ハイパースラッガー	大	小	うかし、バックダッシュ、ダッシュ
LV3	メテオハンマー	大	中	二段ジャンプ、回転、前転
LV3	ボルケイノ	大	小	しゃがむ、アピール、ジャンプ

槍

直線的な必殺技が多い槍だが、敵に当てづらいという難点もある。必殺技を付けるなら、スターダストスロー(必要アビリティ：ジャンプ)や光弾槍がいいだろう。

LV	必殺技名	威力	範囲	必要アビリティ
LV2	パイルバンカー	中	中	タックル、しゃがむ
LV2	サイクロントレーサー	中	中	回転、ダッシュ
LV2	ブラッドサッカー	中	小	バク転、ムーンサルト
LV2	阿吽	大	小	うかし、イリュージョン
LV2	光弾槍	中	小	ハイジャンプ、前転
LV3	無双三段	大	中	ダッシュ、しゃがむ、回転
LV3	デスブランディング	大	小	ハンマースルー、挑発、スライディング
LV3	クロームレイ	大	小	バク転、ガードダッシュ、グラップル
LV3	百花乱舞	大	中	タックル、イリュージョン、ダッシュ

ロッド

攻撃力はそれほど高くないものの、移動速度が速いうえに魔法攻撃力が上昇するロッド。必殺技は、攻撃範囲の広いものが多く、使用後にパラメータをアップする場合があるのもうれしいところ。黄金花などは、バックダッシュしてから発動するので、敵からの間合いが離せてとても使いやすいぞ。

LV	必殺技名	威力	範囲	必要アビリティ
LV2	闇滅光爆	中	中	タックル、アピール
LV2	黄金花	中	中	イリュージョンバックダッシュ
LV2	氷柱炎落	中	中	前転、バク宙
LV2	暴風岩激	中	小	回転、ムーンサルト

グラブ

もともと接近戦がメインのグラブ。その分、敵に近づかないと決まらない必殺技が多い。その中で比較的使いやすいのは、ダッシュから始まる夢想阿修羅拳などだ。

LV	必殺技名	威力	範囲	必要アビリティ
LV2	ジャイアントスイング	中	小	グラップル、回転
LV2	タイガードライブ91	大	小	グラップル、しゃがむ
LV2	ノーザンライトボム	大	小	グラップル、ジャンプ
LV2	虎王障	中	小	カウンター、ジョルト
LV3	二段三角蹴り	大	小	うかし、イリュージョン、二段ジャンプ
LV3	断崖喉輪地獄落し	大	小	グラップル、ハイジャンプ、ハンマースルー
LV3	夢想阿修羅拳	大	中	ダッシュ、グラップル、イリュージョン
LV3	ライトニングサマー	大	小	バク転、バク宙、サマーソルト

ヌンチャク

グラブ同様、近距離戦を余儀なくされるヌンチャク。敵によっては範囲が小さい場合、技がはずれることがある。腿断背閃などの、中距離から届く必殺技を使っていこう。

LV	必殺技名	威力	範囲	必要アビリティ
LV2	双龍咆	大	小	ムーンサルト、イリュージョン
LV2	背刃襲	中	小	背面取り、ダッシュ
LV2	腿断背閃	中	中	スライディング、バックダッシュ
LV2	雪崩	中	小	しゃがむ、バク宙
LV2	傀儡	中	小	バックダッシュ、アピール
LV3	道化滅襲	大	中	タックル、挑発、カウンター
LV3	鬼哭	大	小	サマーソルト、ハイジャンプ、ダッシュ
LV3	氷炎	大	中	イリュージョン、タックル、二段ジャンプ
LV3	次元鏡	大	小	背面取り、ハンマースルー、挑発

弓

遠距離から攻撃できる、障害物を挟んでいても攻撃が当たるという利点もあるが、槍と同じく縦の攻撃範囲が狭いため、攻撃が当たりづらいのが難点。しかし必殺技は攻撃範囲の広いものが多く、とても使いやすい。中でも、ほぼ画面全体を攻撃するサテライトフォールは、オススメ。

LV	必殺技名	威力	範囲	必要アビリティ
LV2	弐翔飛燕	中	中	タックル、二段ジャンプ
LV2	ジェノサイドレイン	中	中	ハイジャンプ、回転
LV2	魔神影刺し	大	小	サマーソルト、バク転
LV2	サテライトフォール	中	大	イリュージョン、ハイジャンプ
LV3	ＣＡＬＣＭ	大	小	背面取り、バク宙、回転
LV3	ワイルドランチャー	大	小	グラップル、バク転、二段ジャンプ

その4 必ずGETだ！ 超お役立ちウエポン

お店で売っているものや、自分で作成する装備品もいいが、敵が落とす武器・防具にもいいものがそろっているぞ。ここでは、ぜひ戦闘で入手しておきたい武器や防具を紹介。落とす敵を相手に、何度も戦おう。



▶敵が落とす装備品は、タダなのも◎！

フレイスピアサー　落とす敵：サハギン
攻撃力が56の槍。序盤では滅多に落とさないが、運がよければ拾える。物語終盤まで使える頼もしい武器だ。

スターゲイザー　落とす敵：サハギン
同じくサハギンが落とす槍。攻撃力は42で、序盤の敵であれば、ほぼ１発で倒すことができる。

地裂の斧　落とす敵：ゴブリン
攻撃力が31の両手持ちの斧。メキブの洞窟にいるゴブリンが落とすので、序盤で手に入るとかなり戦闘が有利になる。

ホーリーグローブ　落とす敵：ケイブマン
ウルカン鉱山にいるケイブマンが、まれに落とす。攻撃力は52。グローブ系は、隙が小さいので攻撃がつながりやすい。

ケーリュイケオン　落とす敵：ダークプリースト
ジャングルにいるダークプリーストがよく落とす。槍並みのリーチと、魔法攻撃力が上がるのが魅力。攻撃力は38。

ジャガノート　落とす敵：バネクジャコ
攻撃力は24と低め。ヌンチャクの場合、攻撃が連続で決まりやすいので、攻撃力を補うだけの能力は持っている。

ポロンの弓　落とす敵：ポロン
ポロンの弓は、かし製とひいらぎ製のものがあるが、オススメはひいらぎ製の弓。攻撃力は19と低いが、序盤なら十分。

竜の骨飾り　落とす敵：スペクター
魔法防御力が12も上がるというペンダント。強力な魔法を使うボスが多く出現するので、装備していると安心。

羽根馬の兜　落とす敵：デーモンヘッド
デュマ砂漠にいるデーモンヘッドが落とす。技術に＋4、叩きと斬りの防御に＋2、突き防御に＋1の修正がつく。

月石のティアラ　落とす敵：カーミラ
ミンダス遺跡の巨大建造物内にいるカーミラが落とす。叩き防御と突き防御に＋2、斬り防御と魔法防御に＋1。

冒険者の 手作り教室編

ぼうけんしゃのてづくりきょうしつへん

冒険の拠点になるマイホームでは、ゲームが進むと果樹園や作成小屋などの施設を利用して、さまざまなアイテムが作成できるようになる。手作り教室と題したこのコーナーでは、作成のコツをみっちり紹介するのだ。

マイホームの施設を冒険に役立てよう!!

最初から足を運べるものの、実際に利用するには特定のイベントをクリアする必要があるマイホームの施設。作成のアドバイスに入る前に、まずはそれぞれの施設が使えるようになる条件からチェックしよう。果実の栽培やペットモンスターの育成などを早めに手がけたいなら、これらの条件を優先的にクリアするのも1つの手だ。冒険に役立てられるのはもちろん、プレイヤーの楽しみも増えるぞ。



▲1つ1つの施設が動き出すたびに、マイホームは便利になっていく。



▲果樹園は、発生条件が最も簡単な施設。ガイアに会ったらすぐにイベントを発生させよう。

リュオン街道でガイアと話をすると、トレントに関する話が聞ける。その後、果樹園へ行くと、イベント「果樹園」が発生する。モンスターとの戦闘もあるこのイベントをクリアすると、果実の栽培ができるようになる。

スポット	果樹園	原料	種



▲武器と防具は原料だけで作れるが、魔法楽器の作成には原料に加えて精霊のコインが必要だ。

イベント「ワッツのハンマー」クリア後に作成小屋へ行くと「武器防具作成」、「星に願いを」クリア後に作成小屋へ行くと「魔法楽器作成」のイベントが発生する。それぞれをクリアすると、以後は自由に作成可能になる。

スポット	作成小屋	原料	金属、牙、鉱物など



▲イベントで、獣ヒナを1匹捕獲できる。まずは試しに、このヒナを育ててみよう。

イベント「まいごのプリンセス」か、「ニキータ商い道中」をクリアしたあと、ドミナの町はずれに行くと「ペット牧場」が発生。これをクリアすると、モンスターのヒナの捕獲とペットモンスターの育成が可能に。

スポット	ペット牧場	エサ	果実、肉



▲ボンボヤジのテストをクリアしないとゴーレムは作れない。ここで作成の知識をマスターだ。

ゴーレムの作成を可能にするには、まず「ボンボヤジの研究室」をクリアする必要がある。その後、作成小屋に行くと、ボンボヤジが現れて「ゴーレム作成」のイベントが発生。これをクリアすると、作成が可能になる。

スポット	作成小屋	素材	装備品、楽器

果実の栽培

モンスターの育成に力を入れたいプレイヤーにとって、果樹園で栽培できる果実は必須のアイテム。より多くの、そしてより豊富な種類の果実を収穫するポイントについて、トレントに語ってもらうぞ。

種の入手方法

栽培に必要な種はモンスターが落とすほかに、果実の副産物としてトレントからもらうこともできる。果実を収穫したときには、トレントに話しかけよう。



▲栽培が軌道に乗れば、トレントからもらえる種だけでまかなえる。



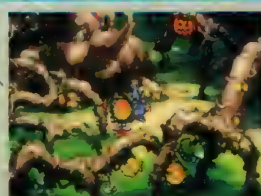
何でも聞きなさい

果実栽培ワンポイントアドバイス

講師：トレント

アドバイス1 実る果実は種で決まる

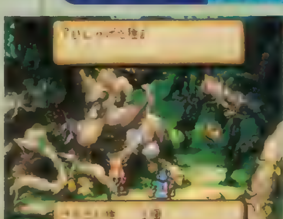
実る果実の種類は、種の組み合わせで決まる。同じ種類の果実ばかりが実るようなら、組み合わせを変えて私に預けてみることだ。そうすれば、収穫できる果実の種類がおのずと増えていくことだろう。それから、預ける曜日やランドのマナレベルによって、収穫までのスピードが変わってくるぞ。



◀種類も数も豊作。それが理想の収穫だろうね。

アドバイス2 種は惜しまず使うのだ

珍しい種類の種を出し渋ってはいないかね？ 初めて見る種は、やはり見たことのない果実を実らせ、その果実はさらに未知の可能性が凝縮された種を生む。あらゆる種類の果実を収穫したいと思うなら、その可能性を信じて稀少な種でも惜しまず使うことだ。



▲稀少な種を組み合わせれば、珍しい果実が実る可能性が高いのだ。

アドバイス3 歩いて時をかせぐのだ

果実の成長には時間が必要だ。私に種を預けたら、せめて7日くらい日数が過ぎてから様子を見に来てほしいものだ。私たちの世界では、キミがワールドマップを1歩進むたびに1日が過ぎる。収穫に来る前には、世界を散策して時をかせぐといいだろう。



▶収穫の前に日数をかせぐ習慣をつけると、効率よく果実を集められる。

得情報!!

種の色で実る果実を特定できる！

「まるい種」は青色、「だえんの種」は黄色というように、種の色はそれぞれ違っている。実はこの〝色〟の組み合わせで、実る果実の種類が特定できることが判明したぞ！ 例えば「まるい種」と「だえんの種」の組み合わせだと、青と黄の混色である緑色の果実、つまり「イルカキューリ」や「ハリネズミレタス」が実る確率が高いのだ。



▶この法則がわかっていれば、ある程度欲しい果実を狙って栽培することも可能。

武器・防具・魔法楽器作成

武器や防具、魔法楽器の作成が可能になると、それまでに集めていた素材をもとに、一気に装備の充実がはかれるぞ！

原料の入手方法

武器、防具などの作成に必要な原料は、倒した敵が落としたものを拾うか、町で鉱物を売っている学生などから買うことで入手できる。学生が売っている原料は高価だが、それだけ品質も良いので資金に余裕があれば買おう。




◀▲原料は序盤から豊富に手に入る。作成が可能になるまで使い道がないが、大事に取っておこう

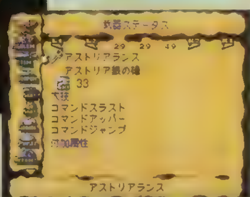


武器・防具作成のワンポイントアドバイス

講師：ワッツ

ワシが作成小屋にこさえた武具作成室では、主原料を加工して新しい装備品を作ったり、副原料を使って武器や防具を改造できるだに。この施設は装備を充実させるだけでなく、ゴーレムの能力アップにも貢献するだに。存分に活用してほしいだに。

アドバイス1 武器、防具は原料が命だに！

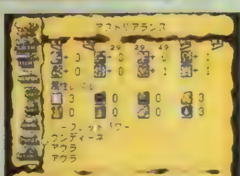
作成する武器や防具の性能は、職人の腕と気合いで決まるだに！　すまん、嘘だに。実は腕の優劣に関係なく、加工した主原料の質で決まるだによ。つまり強力な装備品を作りたいなら、まず優れた主原料を手に入れる必要があるだに。良質の鉱物を落とすモンスターを見つけたら、メモしておくといいだに。

▲▶最初はいろいろな主原料を加工してみて、どれが優れているか確認するといいだに。作りすぎて余った装備品はゴーレムの素材にするだに。

アドバイス2 「改造」でさらに強化するだに！



◀精霊のコインは元手がかからないだけに、心おきなく使えるだに。



▶改造した装備品は、性能や属性などの変化をこまめにチェックするだに。

装備品の改造は、作成した武器や防具だけでなく、ショップで購入したもの、モンスターを倒して手に入れたものにも可能だに。愛用の装備品をこまめに鍛えて、ずっと使い続けるのもいいかもしれないだにな。副原料には、属性とシークレットパワーがつく精霊のコインを重点的に使うことをオススメするだに。副原料に使うと優れた効果を発揮するアイテムはほかにもあるから、いろいろ試してみることだに。不吉な名前のアイテムは、装備品の性能を逆に下げてしまうことが多いだにな。使わないのが賢明だに。

得情報!! 優れものの原料を落とすモンスター

今回の攻略範囲では、下のリストで紹介する5体のモンスターが原料集めに最適。とくに隕石系と「オリハルコン」は狙い目だ。

モンスター名	出現ランド	落とす原料
シャドウゼロ	ガトの洞窟など	ジャコビニ隕石（主）、ハレー隕石（主）
スパインドデビル	ゴミ山	オリハルコン（主）
マジカルドール	ゴミ山	ひいらぎの木（主）、バオバブの木（主）
ティディ	キルマ湖など	天使のはね（副）
バシリスク	ゴミ山	燃えさかるはね（副）



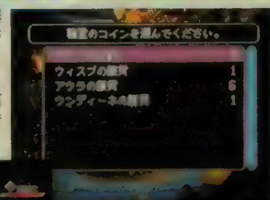
魔法楽器作成のワンポイントアドバイス

講師：バド

魔法楽器の作成には、楽器の原料以外に精霊とのセッションで手に入れた精霊のコインが必要。それだけに武器や防具ほどたくさんは作れないけど、戦闘で魔法を発動するほかにもいろいろな用途に使えるんだ。

アドバイス1 いろんなタイプの楽器を作ろう！

▶同じ魔法が宿る楽器を作るのは、コインがもったいないよ。



▼手持ちの魔法が豊富だと、ボス戦なんかで心強いよね。



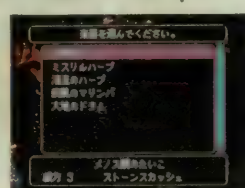
知ってる？　新しく作る魔法楽器にどんな魔法が宿るかは、使う原料と作る楽器の組み合わせ、それに最後に込める精霊の属性で決まるんだ。だから、新しい魔法楽器を作成するときは、原料と楽器の組み合わせを変えたり、違う精霊の属性を込めたりして作り方に変化をつければ、未知の魔法の力を宿した楽器ができあがるぞ。いろんなタイプの楽器を作る、それが楽器作成の一番のポイントだね。

アドバイス2 できた楽器は試しに使ってみよう

楽器に宿る魔法の名前と効果範囲はステータス画面で確認できるけど、それだけじゃ魔法の性能はわかりづらいよね。そこで、楽器ができたら戦闘で試し弾きすることをオススメするよ。魔法の効果に満足したら、そのまま装備していればいいし、逆に効果がいまいちでもガッカリしなくていいんだ。戦闘で使わない魔法楽器でも、精霊とのセッションや、ゴーレムのロジックブロック作成にバッチリ役立つからね。

楽器の用途は豊富

▶冒険中は戦闘用とセッションの演奏用に、それぞれ2～3つの楽器を持ちたいところ。1つもなしじゃさすがに困るよ。




得情報!! 精霊とのセッションのコツ

精霊とのセッションでは、それぞれの精霊がどの楽器や曲を好むのかを把握することが大事。精霊に逃げられないよう、十分に引きつけることも重要だ。



▼演奏をやめるタイミングが早いと、精霊に逃げられてしまう。あせりは禁物だ。



▲最初のうちは精霊の好みを知ることに専念。

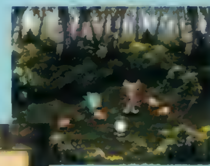
ペット育成

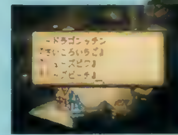
プレイヤーの育て方が、パラメータや性格に色濃く反映されるペットモンスターの育成。ここでは、好みのペットを育てるためのノウハウを、ドゥエルに解説してもらうぞ。



エサの入手方法

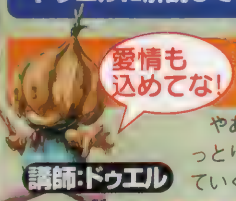
ヒナの捕獲やモンスターの育成に必要なエサには、肉と果実の2つがある。それぞれ種類は豊富で、肉は倒したモンスターが落とし、果実は果樹園で手に入るぞ。モンスターのヒナには好みがあり、捕獲に使うときには種類の選択が重要だ。





◀▲肉や果実はヒナの捕獲、成体になったモンスターのエサに使うのが主な用途。

ペットモンスター育成のワンポイントアドバイス



講師:ドゥエル

やあ、チャボ。ペットモンスターをてっとり早く強くしたいなら、冒険に連れていくのが一番。でも、能力だけじゃなくて性格も自分の色に染めたいなら、ペット牧場で育てるべきだね。手塩にかけて育ててこそ、愛着もわくってものさ!

アドバイス1 モンスターの性格と強さはエサで決まるんだ



▲与える果実によるハラメータの変化は、植物図鑑で要確認だね。



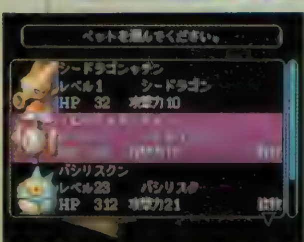
▼放牧中に頭をなでて、性格の変化をチェックすることも大事さ。

モンスターのエサ箱にエサを入れるとき、適当に選んでポイポイ放り込んだりしてないか? ペットモンスターには能力と性格のパラメータが8種類ずつ設定されていて、与えるエサによって、これらのパラメータが上下する。エサはちゃんと考えないと、冒険に連れていっても全然役に立たないモンスターになることもある。性格も、けっこう重要だね。

能力		性格	
力	腕力が必要な攻撃の威力に影響	熱血	戦闘に積極的に参加する
技	技術を要する攻撃の威力に影響	狡猾	ジェムを積極的に取りに行きやすい
防御	物理攻撃への抵抗力に影響	冷静	攻撃、回避を考えて行動する
[illegible]	魔法攻撃に対する抵抗力に影響	[illegible]	????
体力	HPや毒への耐性に影響	[illegible]	特殊攻撃などを発動しやすい
[illegible]	補助魔法への抵抗力に影響	[illegible]	戦闘をさぼりやすい
魅力	補助魔法の成功率に影響	[illegible]	????
運	敵の落とすアイテムの出現率に影響	寂しがり	????

※表は編集部調べ

アドバイス2 どんなタイプに育てたいか、考えてるかい?



▲たとえば攻撃力が高いモンスターなら、力と熱血をアップするエサを与えて、その長所を伸ばすとかね。

モンスターの能力や性格をどう育てたいか、そのビジョンをしっかり持つのも大事なことだね。頭の中にある理想に近づけるように成長させれば、無計画に育てるよりもずっと強くて頼れる仲間になってくれるさ。

例1.猪突猛進タイプ



▲果敢に攻めるのが持ち味であり、短所ともいえるんだ。力と防御もしっかり鍛えてあげよう。

熱血を重点的にアップさせると、このタイプになるね。HPや攻撃力が高いモンスターに向いているかな。

●おすすめエサ
[illegible]

例2.特殊攻撃でフォロー、冷静タイプ



▲冷静なモンスターは、状況に応じて最適な行動をとってくれるんだ。サポート役にピッタリさ。

自分でガンガン斬り込むのが好きなプレイヤーは、モンスターを冷静な性格にして援護してもらうのがいいね。

●おすすめエサ
[illegible]

例3.こずるく立ち回る狡猾タイプ



▲でも、ときどき敵の不意を突いて攻撃もするから、けっこうあなどれない。気まぐれだけどね。

安全な場所に隠れていると思えば、ジェムやルクはきっちり取りに来る。狡猾な性格のペットは扱いづらいよ。

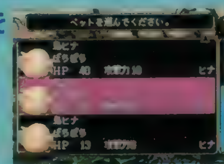
●おすすめエサ
[illegible]

得情報!! 欲しいヒナはどこに? モンスターのヒナ分布状況

いろいろな種類のモンスターを育ててみるのも、ペット育成の楽しみ方の1つ。下のリストで欲しいヒナがいるランドをチェックして、お気に入りのモンスターが手に入るまで捕獲あるのみだ!

強いモンスターをゲットするには?

▶HPや攻撃力が高いヒナは、強いモンスターになる可能性が高い。どんどんヒナを捕獲して、能力が高いヒナだけを手元に残そう。



種類	出現ランド
獣ヒナ	キルマ湖
ハ虫類ヒナ	リュオン街道、メキブの洞窟
不思議ヒナ	メキブの洞窟、ウルカン鉱山
植物ヒナ	キルマ湖、ジャングル
不定形ヒナ	マドラ海岸、ガトの洞窟
鳥ヒナ	リュオン街道
魚ヒナ	マドラ海岸
悪魔ヒナ	ジャングル
物質ヒナ	ゴミ山

得情報!! エサを使わずにヒナ捕獲!?

ここではエサを使わずにヒナを捕獲する、画期的な方法を紹介。これでいくつもエサを食べさせたあげく、捕まえたらてんで弱いモンスターだったという悲しい思いをすることもなくなるぞ。

1.ヒナの死角に入り

▶まずはヒナの背後に主人公を立たせて、ヒナの視界に入らないように巧みに移動する。NPCやペットなどは、見つかっても大丈夫だ。





2.「…」になったら

◀うまくヒナに見つからないよう動き続けていると、そのうち油断してフキダシの中に「…」という表示が現れる。

3.すかさず捕獲!!

▶その状態になったら、サッと近づいて◎ボタン。これで捕獲できるぞ。



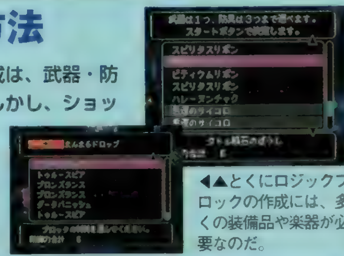
ゴーレム作成



武器に防具、魔法楽器と、作成小屋で作れるアイテムをすべて素材に使うゴーレム作成は、まさに作成の集大成。その奥深いシステムを、ボンボヤジがわかりやすく解説してくれるぞ！

素材の入手方法

ゴーレムの作成は、武器・防具全般と魔法楽器を素材に行う。しかし、ショップで購入したり、戦闘で手に入れたものを使っていたのでは元手がかかるぞ。ゴーレム作成は、装備品や楽器の作成が可能になってから手をつけるのが賢明だ。



◀▲とくにロジックブロックの作成には、多くの装備品や楽器が必要なのだ。

ゴーレム作成のワンポイントアドバイス



ゴーレムの研究は楽しいのぢゃ!!

講師：ボンボヤジ

ワシが長年の研究を積み重ねて発明したゴーレムは、創造主の命令に忠実に従って行動する戦闘メカぢゃ！　ペットモンスターと違って、戦闘の前にあらかじめ行動パターンを設定しておく必要があるのぢゃが、そのぶんプレイヤー好みの戦い方を強く反映させられるのが魅力なのぢゃ。ワシのアドバイスを参考に、皆もゴーレムを使って欲しいのぢゃ。突き詰めるほど楽しくなるのぢゃ!!

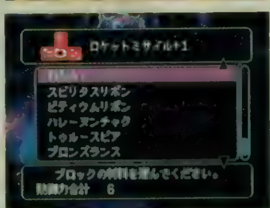


◀健気に戦う姿を見ているだけでも楽しいのぢゃ。

アドバイス1 まずは作成の基本からぢゃな



▶故障率が低いと、攻撃の失敗が少なくなるのぢゃ。



▶ブロックの形も、素材の組み合わせで変わるのぢゃ。

●ボディ作成の基本

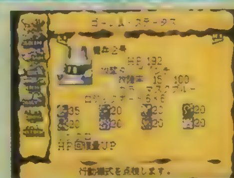
ボディ作成には、１つの武器と１～３つの防具が必要ぢゃ。素材に使った防具の数は、ゴーレムの頭脳といえるロジックボードの広さと、ボディの故障率に影響するのぢゃ。３つ使うのが理想ぢゃ。防御力も高ければさらにグーぢゃ。

●ロジックブロック作成の基本

作られるブロックは、素材の組み合わせで決まるのぢゃ。基本的には武器＋武器で近接攻撃、防具＋防具で防御、楽器＋楽器で特殊攻撃のブロックができるのぢゃよ。素材の性能が高いと、強力なブロックができることも覚えておくのぢゃ。

アドバイス2 ロジックの構成はよく考えるのぢゃ

ロジックボードにロジックブロックを組み込んで構成するロジック設定は、ゴーレムの行動を決定づける大事な要素ぢゃ。組み込まれている攻撃が、ちゃんと敵に当たるように設定されているか、ブロックの配置に盲点はないか、設定したあとは念入りに確認することが大事ぢゃ。ロジック設定はゴーレムを連れているときならいつでも可能ぢゃ。戦闘中の動きを見て、調整するとよいのぢゃ。



▲ステータス画面のLOGICでロジックボードの設定が可能ぢゃ。

良い例

▶攻撃の効果範囲と敵の位置がピッタリ合っておるのぢゃ。



悪い例

▶遠くにいる敵に対して近接攻撃とは、滑稽ぢゃの。



アドバイス3 戦い方を想定してロジックを組めれば一人前ぢゃ！

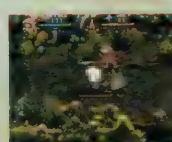
ロジック設定の基本が飲み込めたら、今度はゴーレムにどんな戦い方をさせたいかまで考えるのぢゃ。そして、ここで紹介するような特徴のあるロジックの設定に挑戦してみるのぢゃ。作成小屋で待機している２体のゴーレムも起動させて、それぞれタイプの異なる３体のゴーレムを作成してみるといいのぢゃ。



▲ゴーレムが思いどおりに戦ってくれたら、一人前のゴーレム使いぢゃ。

タイプ１.バランス仕様・汎用型

近接攻撃と遠距離用の特殊攻撃をバランスよく設定した、どんな状況でも手堅く戦えるスタンダードなタイプぢゃ。堅実に戦いたいならこれぢゃ。



●オススメロジックボード

ロジックボード	作り方
[illegible]	兜系の防具＋フルート系の楽器
ロケットミサイル	帽子系の防具＋ハープ系の楽器
放電	フルート系の楽器＋ドラム系の楽器

タイプ２.対ボスモンスター仕様

重火器中心の装備で一気に大ダメージを狙う、攻撃力を重視したタイプぢゃ。ボスモンスターなどの強敵との戦闘では、心強いのぢゃ。

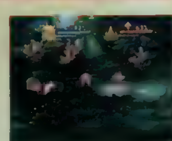


●オススメロジックボード

ロジックボード	作り方
波動砲	全身鎧系の防具＋マリンバ系の楽器
拡散波動砲	全身鎧系の防具＋フルート系の楽器
旋風火炎放射	マリンバ系の楽器＋ドラム系の楽器

タイプ３.回避、回復重視・防御型

戦闘にはあまり参加せず、回復アイテムで味方を援護するタイプぢゃ。ゴーレムにはこういう使い方もあるということぢゃな。



●オススメロジックボード

ロジックボード	作り方
空中待機	兜系の防具＋帽子系の防具
ピットバリア	首飾り系の防具＋指輪系の防具
まんまるドロップ	ハンマー系の武器＋首飾り系の防具

得情報!! ロジックの構成で連鎖攻撃も可能！

ロジックボードにロジックブロックをセットしたとき、上下にくっついているブロックがあると、黄色い"▼"マークでブロックが結ばれる。これは上のブロックの行動が発動したとき、下のブロックの行動に連鎖する可能性があることを示しているぞ。うまくいけば、ゴーレムが連続で行動することがあるのだ！





▲上下が接しているブロックは、連鎖する可能性がある。



◀連鎖が起こる確率は、かなり低い。しかし、うまく発動すれば、ミサイルやビームを連続で発射することもある。もの凄い迫力だぞ。



隠しコスチューム大公開&ストーリー終盤までを徹底攻略!!

DINO CRISIS
ディノ クライシス

今回は隠しコスチュームの公開をはじめ、ゲーム開始からストーリー中盤までの完全チャート、そしてラスト直前の最終分岐までの攻略法を大紹介！　すべての仕掛けの解き方も掲載しているので、詰まっている人も短時間クリアを目指す人も見逃せないぞ!!

ディノ クライシス

発売中	▶¥5,800　▶カプコン
パニックホラー	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

BATTLE TYPE
バトルタイプ



バトルスーツに身を包んだレジーナ。でもヘソ出しで、前のスーツよりもさらに、色っぽいお尻が強調された感じ♥

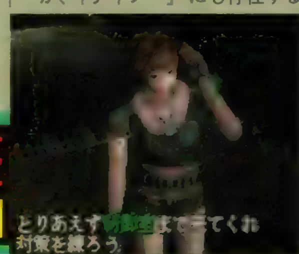
なんとクリア後に2種類の隠しコスチュームが登場!!



アーミー服はかなり薄着になっているが、防御力は変化しない。こちらもヘソ出しだが、お尻よりも健康的な長い脚がセクシーで◎。頭のバンダナもかわいい。

ARMY TYPE
アーミータイプ

「バイオ」シリーズでもおなじみの隠しコスチュームが、「ディノ～」にも存在することが判明！　ゲームを一度クリアすれば、2つのうち、好きなほうのコスチュームでプレイすることができるぞ。また、ほかにもクリア後のおまけ要素は存在する。続けてどんどんクリアしてみよう。

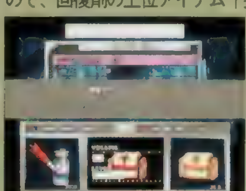


調合システムについて

調合ではアイテムの組み合わせによって、でき上がるアイテムが変わってくるのだが、その法則がよくわからないという人も多いはず。そこで、ここでは調合の基本を紹介するぞ。さらに詳しく知りたい人は、欄外の【調合・上級編】を読もう。

●これが調合の法則だ！

調合の際、重要になってくるのは、画面中央下に現れる「LEVEL（レベル）」のバー（0～15まで目盛りがある）。違う種類のアイテムを組み合わせた場合は、レベルが高いほうの種類の上位アイテムができ上がるのだ。例えば「回復剤・大（レベル6）」と「麻酔弾・中（レベル3）」を調合すれば、「回復剤・大」のレベルのほうが高いので、回復剤の上位アイテム「完全回復剤」ができ上がるわけだ。レベルが同じ場合は、個数が多いほうになるぞ。



◀できあがる個数も、レベルが高いほうのアイテムの個数になる。

●回復系&麻酔系アイテムの最上位ランクとは？



アイテムは3レベルごとにランク分けされていて、ランクが1上がると、その名称が変わる。例えば麻酔系の場合、ランク1（レベル0～2）は「麻酔弾・弱」だが、ランク2（レベル3～5）になると「～中」、ランク3（レベル6～8）は「～強」というように上位アイテムに名称が変わるのだ。最上位は麻酔系が「猛毒弾」、回復系は「蘇生薬」。

蘇生薬



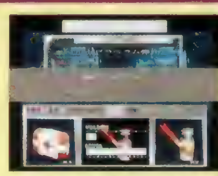
◀「蘇生薬」は死んでしまったところから、体力全快で復活できるという効果を持っている。死んでしまったときに持っていれば、オートでその効果が発揮されるのだ。

レアアイテムはこの調合で！

猛毒弾の作り方

蘇生薬
＋
麻酔弾・強＋＋

回復系最上位の「蘇生薬」と「麻酔弾・強＋＋」を組み合わせることで、麻酔系最上位ランクの「猛毒弾」が完成する。



▲この2つを調合。ちょっともったいない気もするが……。

蘇生薬の作り方

完全回復剤＋＋
＋
完全回復剤＋＋

回復系アイテムのランク4（レベル11）である「完全回復剤＋＋」同士を調合すると、「蘇生薬」が完成する。



▲1個と2個を組み合わせても、「蘇生薬」は1個しかできない

【調合・上級編】“＋”“＋＋”の意味とは？……アイテム名のあとに付く“＋”は、“レベル＋1”という意味（＋＋は、＋2）。つまり、「回復剤・大」はレベル6だが「回復剤・大＋」はレベル7になるのだ。レベルが3つ上がると上位ランクになるので、「回復剤・大＋＋（レベル8）」を素材との調合などで、あと1レベル上げれば、「完全回復剤（レベル9）」が完成するぞ。なお、レベルはアイテムの効果とは一切関係ない（「回復剤・大」と「回復剤・大＋＋」は、使用した場合の効果は同じ）。

すべての必要な行動を網羅！

まずは第3分岐・B2「カーク博士私室」までを…

完全チャート攻略！

ここでは、ストーリーを進ませるために必要な行動を紹介していく。行き詰まったときには、ぜひ活用しよう。なお【　】[illegible]ードを示している。また、[illegible]その仕掛けの解き方をP.59で解説してある。要チェック！

START!

- 1F<資材庫>
  ➡予備電源エリアのカギを取る(奥の棚)
- 1F<1F予備電源室>
  ➡予備電源を起動させる ❶
- 1F<予備電源連絡通路>
  ➡ラプトル襲撃
- 1F<1F制御室>
  ➡リックと会話する
- 1F<管理室>
  ➡ショットガン、DDK入力〈H〉、パネルキーⅡを入手
  ➡エントランスのカギを入手【0375】❷
- 1F<ロッカー室>
  ➡DDK暗号〈H〉を入手(ロッカーの上)
- 1F<メインエントランス>
  ➡階段で2Fに移動
- 2F<ラウンジ>
  ➡奥の武器庫からハンドガンのスライドを入手【7687】❸
- 2F<2Fホール>
  ➡DDK〈H〉のロックを解除【HEAD】
- 2F<所長室>
  ➡生き残りの所員と会話し、パネルキーⅠを入手
  ➡DDK入力〈N〉を入手
  ➡パネルキーⅠ、Ⅱを使用して、キーカード・Lを入手【705037】❹
  ➡T-レックスの襲撃
- 2F<メインエントランス>
  ➡階段で1Fに移動
- 1F<エントランス前広場>
  ➡死体のそばからDDK暗号〈N〉を入手
- 1F<メインエントランス>
  ➡DDK〈N〉のロックを解除【NEWCOMER】
- 1F<研修室前廊下>
  ➡ラプトル襲撃
- 1F<研修室>
  ➡B1予備電源室のカギを入手
  ➡ラプトル襲撃(連打イベント)
- 1F<1F制御室>
  ➡ゲイル、リックと会話
- 1F<施設裏庭>
  ➡B1予備電源室のカギを使用して金網の扉を開け、ハシゴでB1に移動
- B1<B1予備電源室>
  ➡予備電源を起動させる ❺
  ➡ハシゴで1Fに戻る

第1分岐

- 1F<1F制御室>
  ➡分岐イベント発生

リックの主張を選ぶ

- 1F<裏庭前>
  ➡屋外へ向かうリックを見かける
- 屋外<大型エレベータ>
  ➡プテラノドン襲撃(連打イベント)
- 屋外<大型エレベータ制御室>
  ➡リックとトムを発見し、会話をして、DDK入力〈L〉を入手
  ➡DDK暗号〈L〉を入手
- 屋外<エレベータ動力室>
  ➡B1クレーンカードを入手
  ➡パイプを操作する ❻
- 屋外<動力室連絡通路>
  ➡プテラノドン襲撃(連打イベント)
- 屋外<大型エレベータ>
  ➡操作パネルのスイッチを入れる
- 屋外<大型エレベータ制御室>
  ➡リックと会話
- 屋外<大型エレベータ>
  ➡大型エレベータでB1に移動
- B1<B1搬出室>
  ➡クレーンを操作してコンテナをどける ❼
- B1<医務室>
  ➡リックと会話
  ➡IDカードを入手
- B1<医務室前廊下>
  ➡階段で1Fに移動
- 1F<作戦会議室>
  ➡DDK暗号〈E〉、指紋採取装置を入手
- 1F<エレベータホール>
  ➡死体から指紋を採取
- 1F<オフィス>
  ➡IDカードを書き換える【46907】❽

ゲイルの主張を選ぶ

- 1F<制御室前廊下>
  ➡階段でB1に移動
- B1<医務室>
  ➡IDカードを入手
- B1<B1ホール>
  ➡カーク博士を発見する
- B1<医務室前廊下>
  ➡階段で1Fに移動
- 1F<作戦会議室>
  ➡DDK暗号〈E〉を入手
  ➡指紋採取装置を入手
- 1F<エレベータホール>
  ➡死体から指紋を採取
- 1F<オフィス>
  ➡IDデータを書き換える【46907】❽
- 1F<裏庭前>
  ➡リックから無線通信が入る
- 屋外<大型エレベータ>
  ➡プテラノドン襲撃(連打イベント)
- 屋外<大型エレベータ制御室>
  ➡DDK入力〈L〉、DDK暗号〈L〉を入手
- 屋外<エレベータ動力室>
  ➡B1クレーンカードを入手
  ➡パイプを操作する ❻
- 屋外<動力室連絡通路>
  ➡プテラノドン襲撃(連打イベント)
- 屋外<大型エレベータ>
  ➡大型エレベータでB1に移動
- B1<B1搬出室>
  ➡クレーンを操作してコンテナをどける ❼
- B1<資材搬入用廊下>
  ➡ラプトル襲撃(連打イベント)
- B1<医務室前廊下>
  ➡階段で1Fに移動

分岐終了 P.58へ

研究施設 攻略マップ

ここでは、『ディノ～』のマップを紹介していく。チャート内のエリア(部屋)名と対応しているので、ゲーム内のマップでは「次に行く場所がわからない…」という場合に、こちらのマップでエリア名を探していこう。







ストーリー攻略編のマップ内の記号の見方

……扉	……電磁シャッター
……階段(上り/下り)	……シャッター
a b ……配管点検通路	E ……エレベータ

【調合・上級編2】薬品(調合素材)の効果とは？……1.同じ種類(系統)のアイテムとの調合(例：回復剤・小+回復素材)→レベルが5つ上がり、個数も1つプラスされる。　2.違う種類(系統)のアイテムとの調合→"+"が1つプラスされる。　3.アイテム+強化素材→そのアイテムのランクが1つ上がる。　4.アイテム+増殖素材→そのアイテムの個数が2倍になる。

P.57より

1F＜エレベータホール＞
➡エレベータに乗りB1へ

B1＜B1ホール＞
➡ラプトル襲撃
➡DDK〈L〉のロックを解除
【LABORATORY】

B1＜資料室＞
➡床に落ちているハンドガンのサイトを入手

B1＜コンピュータ室＞
➡ドライバーを入手
➡ガス実験室のロックを解除【5037】⑨

B1＜研究会議室＞
➡DDK入力〈E〉を入手

B1＜ガス実験室＞
➡毒ガスを無効化⑩
➡所員と会話し、B1キーチップを入手
➡ラプトル襲撃（連打イベント）

B1＜資料室＞
➡B1キーチップの書き換え【3695】⑪
➡キーカード・Rを入手

B1＜コンピュータ室＞
➡キーカード・L、またはRを使う⑫
➡DDK〈E〉のロックを解除する
【ENERGY】

B1＜シミュレート実験室＞
➡棚を押し、ショットガンのストックを入手

第2分岐

B1＜コンピュータ室＞
➡ドライバーを使用してパネルのふたを開けパネルを操作する（⑬）と分岐イベント発生

リックの作戦を選ぶ

B1＜シミュレート実験室＞
➡端末を操作して、脱出ハッチを開く⑭

B1＜B1搬出室＞
➡カーク博士を発見し、通信用IDカードを入手

ゲイルの作戦を選ぶ

B1＜コンピュータ室からB1搬出室へ＞
➡強行突破！

B1＜B1搬出室＞
➡カーク博士を発見し、通信用IDカードを入手

B1＜医務室前廊下＞
➡階段で1Fに移動

1F＜1F制御室＞
➡エレベータに乗り2Fへ

2F＜通信室＞
➡アンテナ起動キーを入手

2F＜通信アンテナ室＞
➡アンテナ起動キーを使って、通信アンテナを起動させる

2F＜通信エリア連絡通路＞
➡T-レックス襲撃

2F＜通信室＞
➡エレベータで1Fに移動

1F＜エントランス前広場＞
➡エントランス前広場から屋外へ

屋外＜格納庫＞
➡鉄のハシゴを上った先で、グレネードガンを入手
➡コンテナを移動させる⑮

屋外＜ヘリポート＞
➡T-レックス襲撃
➡リックが呼んだらエレベータに乗り込む

屋外地下＜資材室＞
➡搬出用パスカードを入手
➡メモを読む（B3の港について）

屋外地下＜連絡エレベータ1号機＞
➡大型エレベータでB3に移動

B3＜B3予備電源室＞
➡起動用バッテリー・白を入手

B3＜B3搬出室＞
➡リックに話しかけ、メイン電源を修理する

B3＜B3制御室＞
➡B3クレーンカードⅠ、B3クレーンカードⅡを入手

B3＜一般兵器庫＞
➡テリジノ襲撃（連打イベント）

B3＜運搬通路＞
➡B3クレーンカードⅢ、搬出エリアのカギを入手

B3＜一般兵器庫＞
➡クレーンを操作して道を作り（⑯）、死体のそばのDDK入力〈W〉を入手

B3＜中央階段前通路＞
➡階段でB2に移動

B2＜実験エリア連絡通路＞
➡B2配管点検通路で実験室前通路に移動

B2＜実験室前通路＞
➡ラプトル襲撃（連打イベント）
➡キーカードLv.Cを入手

B2＜スタビライザー設計室＞
➡DDK暗号〈W〉を入手

B2＜研究員休憩室＞
➡ゲイルと会話する

B2＜実験室前通路＞
➡B2配管点検通路で実験エリア連絡通路に移動

B2＜実験エリア連絡通路＞
➡階段でB3に移動
（リックからロック解除の通信が入る）

B3＜休憩所＞
➡DDK〈W〉のロック解除
【WATERWAY】

B3＜入島者管理室＞
➡リックと会話
➡B2キーチップⅡを入手

B3＜B3搬出室＞
➡T-レックス気絶

B3＜B3搬出室＞
➡メイン電源の起動装置から、起動用バッテリー・白を取る

B3＜B3予備電源室＞
➡起動用バッテリー・白を使用して、予備電源を起動

B3＜大型エレベータ＞
➡入港用カード、DDK入力〈D〉を入手

B3＜入島者管理室＞
➡リックと会話

B3＜港連絡通路＞
➡DDK暗号〈S〉を入手

B3＜中央階段前通路＞
➡階段でB2へ移動

B2＜通過許可室＞
➡DDK入力〈S〉、B2キーチップⅠを入手
➡パネルを操作して警報を解除
➡B2キーチップⅠ、Ⅱのデータを書き換える【0392】⑰

B2＜通過許可室＞
➡DDK〈S〉のロック解除
【STABILIZER】

B2＜スタビライザー実験室＞
➡DDK暗号〈D〉を入手
➡ショットガンのパーツを入手
【1281】⑱

B2＜パーツ庫＞
➡DDK〈D〉のロック解除
【DOCTORKIRK】

B2＜連絡通路＞
➡B2キーチップⅡ、B2キーチップⅠの順に使用して、通路の扉を開ける

B2＜サードエナジー制御室［下層部］＞
➡キーカードLv.Bを入手

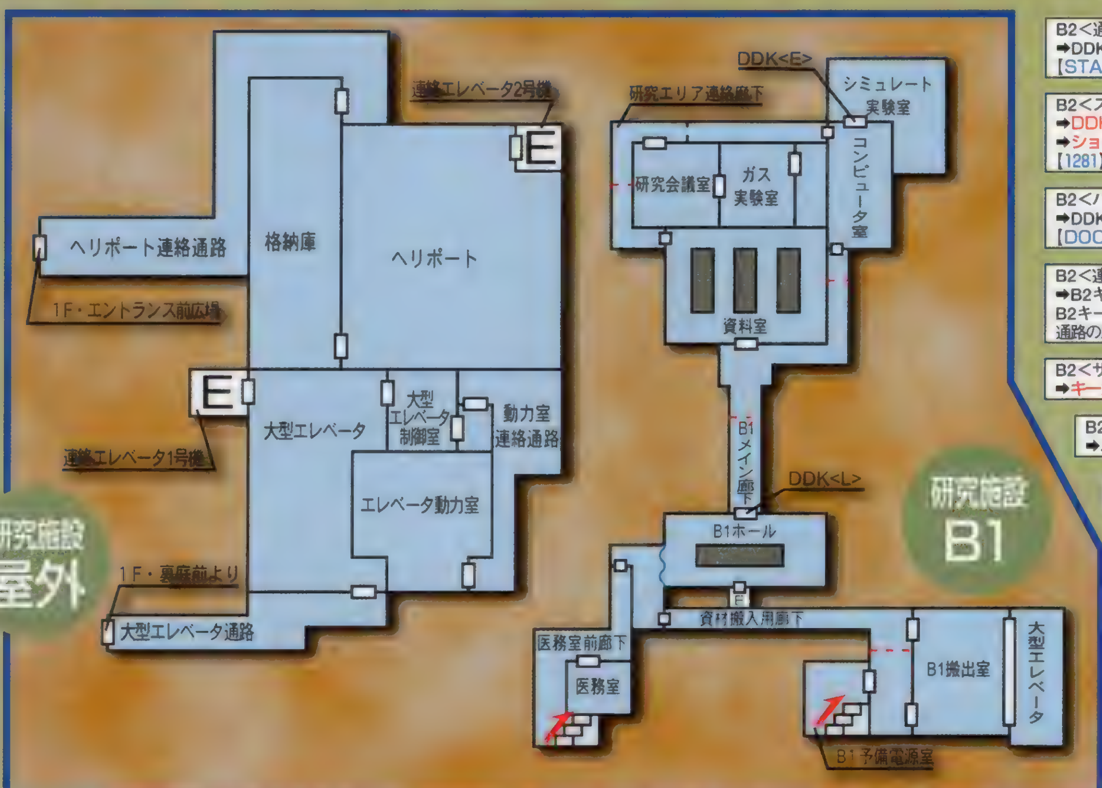
B2＜サードエナジー配電室＞
➡パネルを操作して動力を切り替える⑲

B2＜サードエナジー制御室［上層部］＞
➡ジェネレータ制御端末を操作する（失敗）

第3分岐

B2＜カーク博士私室＞
➡ゲイル、カーク博士と会話し、キーカードLv.Aを入手
➡分岐イベント発生

強行突破の場合は、最大9体の恐竜がレジーナの行く手を阻む！ ここは慎重にいくべきか？ P.60を見て判断せよ!!



※研究施設B2・B3のマップは、P.60〜61に!!

第3分岐までに登場する仕掛けの解除法を一挙公開！

①予備電源を起動させる

スイッチを中→右→中の順に押す。バッテリーを右の図のように並べたら、右側にある起動スイッチを押す。

この順番で！

赤	青	緑	白

②エントランスのカギを入手

まず、北側にある扉の右横の、赤く光る電源スイッチを押し、室内の電源を入れる。そして奥の金庫へ行き、キーナンバーを【0375】と入力する。

③ハンドガンのスライド入手法

2F・ラウンジの奥にある金庫（壁に埋め込まれている）で、【7687】と入力する。ラウンジにはラプトルが1体いるので注意すること。

④キーカード・Lの入手法

2F・所長室の西側の壁にある、パネルの左のスロットに、所員から入手した「パネルキーⅠ」（メダルの模様）を差し込む。次に、管理室で入手した「パネルキーⅡ」（勲章の模様）を、右のスロットに差し込むと、数字を入力するパネルが出現。そこで【705037】と入力。

⑤B1予備電源を起動させる

充電装置にセットされている「起動用バッテリー・赤」を取り、起動装置にセット。そのあとの起動方法は、①と同じ。

⑥パイプを操作する

この順番で！

青→赤
↑　↓
緑　緑
↑　↓
赤　青

まず、左手前の端末から奥へ、赤→緑→青と順に押していく。次に、右奥の端末から手前へ、赤→緑→青と順番に押す。

⑦クレーン（B1）を操作する

クレーンを操作する（「B1クレーンカード」が必要）には、はしごを登ったところにある操作パネルを使う。下で紹介しているパターンカードの順番でクレーンを操作しコンテナを動かせば、奥へ進むための道ができるはず。



▲最短時間でコンテナを移動せよ!!

この順番で！

① ◀1 → ▲2 → ▼1 → HOOK → ▶2 → RELEASE → スタート

② ▲2 → HOOK → スタート → 完了

⑧IDカードを書き換える

1F・オフィスにあるIDカード書き換え装置を使う。スタッフ登録番号を入力後、指紋データを入力する。なお、登録番号と「指紋採取装置」を使って指紋データを採取する死体の位置は下を参照。

1F・エレベーターホール

ポール・ベイカー 46907



▶エレベーターホールの中央にに倒れている死体。

1F・エントランス前広場

マーク・ドイル 47812



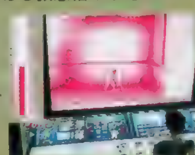
▶ヘリポート連絡通路に続く、扉の付近に倒れている死体。

⑨ガス実験室のロックを解除

B1・コンピュータ室のコンピュータを使って解除するロックコード【5037】を入力。すると、ガス実験室に入ることができるようになる。

⑩毒ガスを無効化

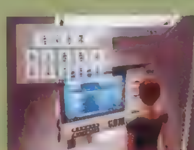
スイッチを赤、赤、緑、青の順番に押すと毒が無効化される。なお、研究員の死体から入手できる小型のカギ（毒ガスで死んだ場合は入手は不可能）は、医務室で使う。2つある救急箱の中身は、左が「蘇生薬」で、右が「猛毒弾」。



▶赤は緑のガス、青はオレンジのガス、緑は紫のガスを弱める。

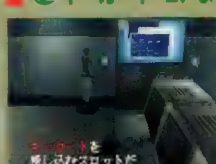
⑪B1キーチップのデータ書き換え

B1・資料室にあるキーチップのデータ書き換え装置に「B1キーチップ」をセットし【3695】と入力。その後、磁気パターンを書き換える。磁気パターンは、下から2番目、下から3番目、下から2番目、の順に入れ替えていけばOK。



◀データ書き換え装置のある場所は、資料室の南西側の壁。

⑫キーカード・L、またはRを使う



「キーカード・L、R」はコンピュータ室の北側にあるスロットに差し込む。

⑬B1・コンピュータ室のパネル操作

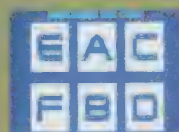
まず、西側の壁にある制御パネルのふたを、「ドライバー」で開ける。3つあるパネルの、中央のパネルと右側のパネルを右に1回（90度）ずつ回転させる。そして右、左、中央のパネルの順に重ねる。

この向きと順番で！



⑭シミュレート実験室の脱出ハッチを開く

まず紙と鉛筆を用意（絶対！）。6枚のカードが順番にめくられA～Fのパスワードが1文字ずつ出現するので、紙に書いていこう。2回失敗すると強行突破になるぞ。



◀ちなみに、パスワードは毎回ランダムとなっている。

⑮コンテナを移動させる

①を右に押す→②を下に押す→④を右に押す→③を上に押す。失敗した場合は、格納庫からいったん出れば、元に戻る。

この順番で！



⑯クレーン（B3）を操作する

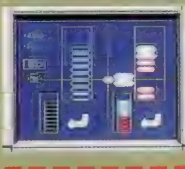
B3クレーンカードⅠ、Ⅱ、Ⅲを入手したら、ハシゴを上ってクレーンを操作する。パターンカードは下の順に入力。

この順番で！



⑰B2キーチップⅠ、Ⅱのデータ書き換え

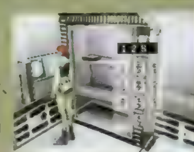
まず、部屋の扉の左にある書き換え装置の左右のスロットに「B2キーチップⅠ」と「B2キーチップⅡ」を差し込む。次に、中央のパネルを調べてキーナンバー【0392】を入力。最後に、⑪と同じように磁気パターンを入れ替える。



▶下に表示されているものと同じように並べ替える（※参照）。

⑱ショットガンのパーツを入手

B2・スタビライザー実験室（入室するにはキーカードLv.Cが必要）の北西にある棚で、キーナンバー【1281】と入力すると、「ショットガンのパーツ」を入手できる。なお、スタビライザー実験室にはラプトルが1体いるので注意。



▶この棚の前で、キーナンバーを【1281】と入力すればいい。

⑲B2・サードエナジー配電室のパネルを操作する

まず、3枚のパネルのうち、中央と左のパネルを左に1回（90度）ずつ回転させる。次に、3枚のパネルを中央、右、左の順番に重ねていく。

この向きと順番で！



DDKデバイスの解除法

DDK入力、暗号のディスクを入手したら、解除パスワードを入力する。なお、それぞれのパスワードは以下の通り。

DDKデバイス	パスワード
H	HEAD
N	NEWCOMER
L	LABORATORY
E	ENERGY
W	WATERWAY
S	STABILIZER
D	DOCTORKIRK

※下にある磁気を上に送る「入れ替えキー」（左の上のスイッチ）と、左右の磁気を交換する「交換キー」（左の下のスイッチ）を使用する。入れ替えと交換の順番は次の通り。①左側のパターンの下から4番目を入れ替える。②右側のパターンの下から4番目を入れ替える。③左側と右側のパターンの下から3番目を交換する。④左側のパターンの下から2番目を入れ替える。⑤右側のパターンの下から2番目を入れ替える。⑥左側と右側のパターンの1番下を交換する。⑦右側のパターンの下から3番目を入れ替える。

DINO CRISIS

ストーリー攻略編

いよいよストーリーも終盤のクライマックスに突入！　カーク博士を発見したことにより、アイビス島に突如出現した恐竜と、博士の研究との関連性がついに明らかになる!!

第3分岐から最終分岐までを完全攻略！

ついに、カーク博士を発見したレジーナたち。しかし島を脱出するには、サードエナジーを暴走させるしか手はなかった……。それには「イニシャライザー」、「スタビライザー」が必要だ。ここでは、この2つを作る（リック編）か、取りに行く（ゲイル編）かを選択することになるのだ!!

必須要行動チャート

第３分岐・Ｂ２「カーク博士私室」で……

リックの作戦を選ぶ

Ｂ２＜カーク博士私室＞
➡設計ディスクを入手

Ｂ２＜パーツ庫＞
➡設計ディスクを使用して端末を操作し、コアパーツⅠ、コアパーツⅡを入手

Ｂ２＜スタビライザー設計室＞
➡設計ディスクを使用して端末を操作し、保護パーツⅠ-Ｂを入手

Ｂ２＜スタビライザー設計室＞
➡設計ディスクを使用して端末を操作し、保護パーツⅠ-Ａ、保護パーツⅡ-Ａを入手

Ｂ２＜スタビライザー実験室＞
➡保護パーツⅡ-Ｂを入手、スタビライザー＆イニシャライザーを作成して入手

Ｂ２＜サードエナジー制御室＞
➡ジェネレータ制御端末を操作して、博士のＩＤが必要であることを知る

Ｂ２＜カーク博士資料室＞
➡カーク博士の指紋データを採取する

Ｂ２＜通過許可室＞
➡ＩＤカードを書き換える

Ｂ２＜サードエナジー制御室＞
➡ジェネレータ制御端末を操作する

Ｂ３＜サードエナジーＢ３部＞
➡イニシャライザーをセットし、起動パネルを操作する

Ｂ３＜サードエナジーＢ２部＞
➡スタビライザーをセットし、起動パネルを操作する

Ｂ２＜カーク博士資料室＞
➡パルスレシーバーを入手

ゲイルの作戦を選ぶ

Ｂ３＜特殊兵器庫＞
➡スタビライザー、イニシャライザーを入手
（→Ｂ２＜サードエナジー制御室＞へ）

第4分岐

Ｂ３＜入島者管理室＞
➡リック、ゲイルと会話すると分岐イベント発生

そして…

エンディングは、この第4分岐の選択しだいで変化!!



研究施設・Ｂ２

パーツ庫

コアパーツⅠ、Ⅱを入手するには

「コアパーツ」を入手するには、中央の装置で「設計ディスク」を使用し、キーコードを【367204】と入力する。また、この部屋には、「グレネードのパーツ」もある（北西の位置）ので、忘れずに入手すること。



▲棚の裏にある盗聴器から博士の会話を聞くことができる。



▼盗聴器に収録されていた音を思い出して入力だ。

研究施設・Ｂ２

スタビライザー設計室

端末を操作して保護パーツを入手

スタビライザー設計室には、２つの入力装置がある。まず、北東にある１つ目の装置で「設計ディスク」を使用し、キーコード【0367】を入力する。ここでは、「保護パーツⅠ－B」を入手。次に南東にある２つ目の装置でも「設計ディスク」を使用し、キーコード【0204】を入力する。「保護パーツⅠ－A」「保護パーツⅡ－A」を入手できるぞ。

▶入口の正面にある装置でキーコードを【0367】と入力





◀南東にある装置でキーコード【0204】を入力する

研究施設 Ｂ２

スタビライザー実験室

スタビライザー、イニシャライザーを作成

リック編で「スタビライザー」と「イニシャライザー」を作る場所は、B2・スタビライザー実験室の北にある扉の奥の部屋。部屋に入ったら装置の南側に行き、「保護パーツⅡ－B」を「設計ディスク」を使用して入手する。次に、装置の正面に移動して、「コアパーツ」か「保護パーツ」のどちらかを使用。すると、装置を作成する画面に切り替わる。ここでは、画面外から出現する３つのパーツを組み合わせることで「イニシャライザー」と「スタビライザー」を作成するのだ。



▲出てきたパーツの方向と、ガイドラインをすぐにあわせよう。ちなみに、「イニシャライザー」と「スタビライザー」の作成方法は同じだ。

研究施設 Ｂ３

特殊兵器庫

スタビライザー、イニシャライザーを入手

ゲイル編では、カーク博士私室を出たら、そのまま真っ直ぐサードエナジー制御室のエレベータまで行き、B3・休憩所へ移動する。そして、搬出室連絡通路→B3搬出室→B3制御室→一般兵器庫→運搬通路と移動していき、「イニシャライザー」と「スタビライザー」のある特殊兵器庫まで移動する。途中テリジノが出現する場所は、搬出室連絡通路、一般兵器庫に２体ずつと、運搬通路に１体。テリジノは、「猛毒弾」を使用して倒すか、「麻酔弾・強」を使用してから倒すこと。



◀途中のテリジノ戦では、「麻酔弾・強」か「猛毒弾」を使用すること



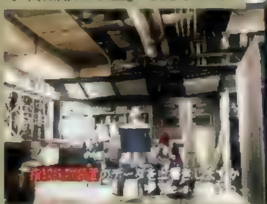
▲B3・特殊兵器庫で、２つのアイテムを入手するのだ。

研究施設・B2

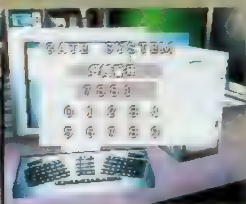
通過許可室

IDカードを書き換える

ジェネレータを起動させるには、「スタビライザー」と「イニシャライザー」、そして、カーク博士の身分を証明する「IDカード」が必要となる。「IDカード」を入手するには、まず、B2・カーク博士資料室で、座っているカーク博士の前で「指紋採取装置」を使用し、カーク博士の指紋データを入手する。次に、B2・通過許可室に移動し、IDカード書き換え装置を使用する。カーク博士のスタッフ登録番号【78814】を入力して、指紋データを入力すれば、博士の身分を証明する「IDカード」を入手できるぞ。なお、データの書き換えはジェネレータ操作前でも可能となっている。



▼カーク博士の目の前（この辺り）で「指紋採取装置」を使用する。



▲通過許可室の書き換え装置で、【78814】と入力する。

ワンポイント戦術指南

バトルでの注意点

B2、B3で登場する恐竜テリジノは、攻撃力、耐久力が非常に高い。至近距離で攻撃を当てたとしてもダウンを奪えないので、1発目を当てたあと、次の弾を撃つまでに反撃されてしまうのだ。そこで、テリジノと対峙したら下の注意点を参考に戦ってほしい。

◎ロックオンについて

ロックオンは、R1ボタンを押したときにレーダーから1番近い敵をロックオンする。恐竜が複数いる場合に1体を麻酔弾で眠らせて、もう1体を攻撃するときは、眠らせた敵からいったん離れること。そうしないと眠らせたほうの敵を攻撃してしまうぞ。



▲麻酔弾で1体の恐竜を眠らせたら――



▼その敵から離れてから、もう1体を狙い撃つこと。

◎強敵テリジノを倒すには？

テリジノは麻酔弾で眠らせたあと、至近距離から攻撃することで楽に倒すことができる（2体いる場合は、必ずもう一方を倒しておくこと）。実は、眠らせて至近距離からなら、ハンドガンでも通常より少な目の弾数で倒すことができるのだ。



▲「麻酔弾・強」で眠らせたら、素早く装備変更。



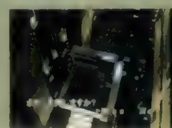
▼あとは至近距離で攻撃を繰り返すだけ。

研究施設・B2

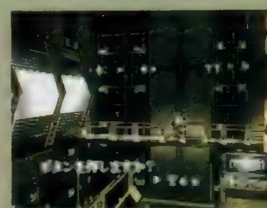
サードエナジー制御室

ジェネレータを起動させるには？

ジェネレータを起動させるのに必要なアイテムは、博士の身分を証明する「IDカード」と、「イニシャライザー」、「スタビライザー」の3つ。ここでは、それらのアイテムを使用する場所と順番を解説する。



◀サードエナジーB2部の昇降機で、B3部に移動



▲スイッチを押せば、「スタビライザー」をセットする場所までの橋が出現。

1 サードエナジー制御室でジェネレータ制御端末を操作

まず、サードエナジー制御室にある、ジェネレータ制御端末まで移動し、制御端末のメインパネルを操作する。すると、サードエナジーの稼働準備が整い、B3部で「イニシャライザー」、B2部で「スタビライザー」をセットすることができるようになる。なお、ジェネレータの起動には、カーク博士の「IDカード」が必要となっている。



▶カーク博士の「IDカード」を入手したら、ジェネレータ制御端末に行き、起動スイッチを押す

2 サードエナジーB3部でイニシャライザーをセット

サードエナジーの稼働準備ができたら、サードエナジーB2部に移動。そして、南東にある昇降機を使用してサードエナジーB3部に移動する。次に、B3部の奥にある壁のスイッチを押して、「イニシャライザー」をセットする。最後に奥に移動し、サードエナジーの起動パネルを操作する。そして、昇降機を使ってB2部へ移動する。



▲ここで「イニシャライザー」をセット。



▼スイッチを押して、B2部へ移動

3 サードエナジーB2部でスタビライザーをセット

サードエナジーB2部に戻ったら北側の壁にあるスイッチ（キラキラとランプが光っているのでわかるはず）を押して、橋を出現させる。次に、出現させた橋を渡って、左奥にある壁のスイッチを押し、「スタビライザー」をセットする。最後に、近くにあるサードエナジーの起動パネルを操作すると、ジェネレータが起動するぞ。



▼このスイッチを押せば、ついに!!。

▲ここで「スタビライザー」をセット。

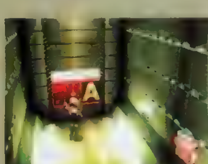


研究施設・B3

地下ヘリポート

地下ヘリポートを発見！ ここは？

サードエナジーを暴走させたあと、B2・カーク博士資料室に行くと、自動的にB3・入島者管理室に移動し、最後の分岐イベントが発生する。だが、ここでカーク博士資料室に行く前に、地下ヘリポートへ向かうことができるのだ。地下ヘリポートへは、中央階段前通路と運搬通路のそれぞれから、ムービングカーゴを使用して行くことができるぞ。





▲▶地下ヘリポートへ！ そこには一体何が!?

【調合・上級編？】薬品同士の調合でできあがるものは？……1.「回復素材」＋「回復素材」＝「止血剤」×1個。 2.「麻酔素材」＋「麻酔素材」＝「麻酔弾・弱」×3個。 3.「麻酔素材」＋「強化素材」＝「麻酔弾・弱＋」×1個。 4.「回復素材」＋「強化素材」＝「止血剤＋」×1個。 5.「麻酔素材」＋「増殖素材」＝「麻酔弾・弱」×2個。 6.「回復素材」＋「増殖素材」＝「止血剤」×2個。



ペルソナ2 罪 INNOCENT SIN.

ジョーカーの指示のもと、珠閒瑠市を破滅へと導く仮面党。彼らを突き動かす謎の予言書「マイヤの託宣」とは？

ペルソナ2　罪

発売中	▶¥6,800　▶アトラス
RPG	▶MC(3ブロック)、DS(AC非対応)

スマイル平坂から空の科学館までを完全フォロー！

[illegible]に明かされ、物語もいよいよ佳境へ。今回は四天王キング・レオの凶行を阻止すべく、スマイル平坂、GOLD、空の科学館という3つのダンジョンを制覇しなければならない。まずは前回のラスト、野外音楽堂をクリアすると、街中に仕掛[illegible]発生。ここでは、プレイヤーの行動によってシナリオ展開が大きく変化するぞ。さらに空の科学館では、またしても時間制限付きのイベントが発生!! 途中、戦力が分散されたりと波乱含みのイベントが多いので、気合いを入れて取りかかろう！



▲[illegible]ラッシュでは、なつかしい人物が貴重な情報をくれる。

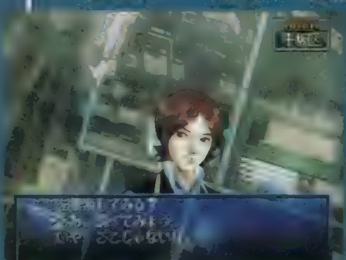


▲[illegible]凶悪化していく。

1 スマイル平坂　キング・レオの挑戦！ 爆弾の発信機を探せ!!

戦力DOWNに備えて…

爆弾イベントの前半はスマイル平坂が舞台で、建物内に隠された爆弾の発信機を探さなければならない。ここでは、発信機を手分けして探すため、達哉はしばらく単独で行動することになってしまう。とはいえ、出現する悪魔は達哉だけでも説得できる。戦闘回避の手段として、早めに有効な選択肢を見つけておくようにしよう。それでも、回復手段を確保しておかないとかなりシビアなことも確かなので、あらかじめディアかメディアを使えるペルソナを用意しておくことをオススメするぞ。





▲[illegible]説得するハメに。

場所を間違うと…大爆発!!



今回の攻略範囲である爆弾イベントでは、行く先を決定する際に間違った方を選ぶと、スマイル平坂やGOLDが爆発してしまう展開になる。この展開を選ぶと、経験値を逃すばかりか、いくつかのイベントが見られなくなってしまう。シナリオを十分楽しみたいなら、爆発は避けるように！

Character File エリー



ゆきのが携帯で連絡を取っていたのは、かつての仲間である桐島英理子だった。エルミン学園の事件から3年、美しく成長した彼女は、女子大生モデルとして活躍中。もともとオカルトに精通していた彼女は、マイヤの託宣を解読して、爆弾の位置を予測してくれるぞ。

合体魔法追加レポート No.2



▲合体魔法・真空波。敵全体を攻撃できる数少ない広範囲魔法だ。

今回も、新たに公開された合体魔法を紹介しよう。早い人は、すでに何10種類もの組み合わせを発見しているはずだ。現段階では一部の組み合わせしか紹介できないため、効率の良い探し方を下段の"カス校白書"で紹介するぞ。いまだに誌面掲載分しか見つからないという人はチェックしよう！

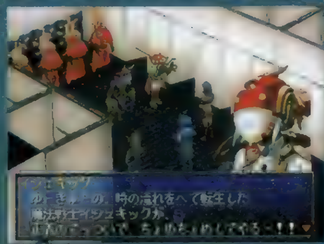
名称		条件＆効果		
邪毒針・改	相性	投具(無視)	発動条件	①ポイズマ→②九十九針
	効果	敵一体にダメージを与え「猛毒」にする		
毒ひっかき・改	相性	戦技(無視)	発動条件	①ポイズマ→②ひっかき
	効果	敵一体にダメージを与え「猛毒」にする		
激走電光石火	相性	戦技(電撃)	発動条件	①ジオ→②体当たり
	効果	敵全体に大ダメージを与え「感電」にする		
疾駆水瓜破	相性	水撃	発動条件	①水撃系魔法→②疾風系魔法→③マハアクア
	効果	敵全体に大ダメージを与える		
真空波	相性	疾風	発動条件	①疾風系魔法→②水撃系魔法→③マハガルーラ
	効果	敵全体に大ダメージを与える		
ディアマイ	相性	ー	発動条件	①ディア→②癒しの調べ
	効果	味方一体の行動ごとに、HPを少し回復する		

カス校白書 前号の「ウラワザデータベース」のページでも紹介したが、合体魔法の探し方にはちょっとしたコツがある。まず、夢崎区にあるカジノでコイン10000枚と引き替えに、[illegible]法を使えるキャラが装備すると「？？？」に該当する魔法名が表示される。つまり、5人全員が順番にオーブを装備すれば、「？？？」の中身がすべてわかるのだ。

早めに合流しないと…

イベントの成否は、いかに早く戦力を立て直すかにかかっている。このイベントでは、建物内の仲間を見つけて合流しなければ話が進まないので、ここでの攻略ルートを説明しよう。まず3Ｆ南東で舞耶、1Ｆ南西でリサと合流。3Ｆ北東の下り階段を使って建物の東側に移動したら、Ｂ1Ｆの東端でゆきのと合流。4人そろったら4Ｆの女子トイレを目指そう。トイレ内でイベントが発生し、掃除のおばちゃんが持っているバケツの中から発信機と託宣が見つかるぞ。ここでは間髪入れずにボス戦となるため、トイレに入る前に準備を整えておくこと。





の配下だが、正体はコスプレした家出少女。このイベントも、爆弾を爆発させると見られない。

◀容赦ない戦力比に耐え抜いて、ようやく1Ｆまで到達！　舞耶に続いてリサが戦線に復帰して、悪魔交渉＆戦闘がグッと楽になるぞ。

対ボス攻略 VSベルフェゴール&イシュキック

戦いのポイントは、回復役を1人用意してメディアをかけつつ、片方を集中的に叩くこと（魔法や技の危険度からいえば、ベルフェゴールを優先）。イシュキックのペルソナはパリカー系なので、剣撃や神聖系の魔法を用意しておこう。

▼ポイズンブレスとマハガルーラに注意して1体ずつ仕留めること。



入手アイテム

- スクカジャカード
- マハラギカード
- チューインソウル×3
- （戦闘：クラーケン）
- 鎮静剤×3
- パイプフォックス
- パッチリG×3
- 三万円
- TECインセンス

出現悪魔

- ジャックフロスト
- エンジェル
- フィアラル
- ファウスト

敵のレベルが低めとはいえ、単独行動時は極力戦いを避けよう。自分のレベルが低くて逃げられないと思ったら、説得できる交渉法を見極めるしかない。



WORLD
クラーケン
Lv.21 HP199
強気・愚か

おなじみのイカ（？）の化け物。神聖系、水撃系と暗黒系を無効にするが、火炎系魔法には弱い。レベルの割にＨＰが高いイヤな相手だが、通常攻撃の威力は低いのでなんとかなるはず。



STAR
ガンダルヴァ
Lv.21 HP188
高慢・陽気

火炎系魔法を吸収するタイプで、水撃系魔法が弱点となっている。所持魔法はアギラオ、マフーイ、錯乱の乱舞の3種類。魔封と錯乱は、場合によっては致命傷となるため、できれば避けたい相手だ。



MOON
パリカー
Lv.22 HP171
陰気・賢い

剣撃と神聖系魔法に弱く、剣撃以外の物理攻撃を無効にする。所持魔法はガルーラ、マヒひっかき、バルザックの3種。物理無効という特性さえ知っていれば、それほど怖くない。



DEVIL
リッチ
Lv.23 HP166
強気・陰気・賢い

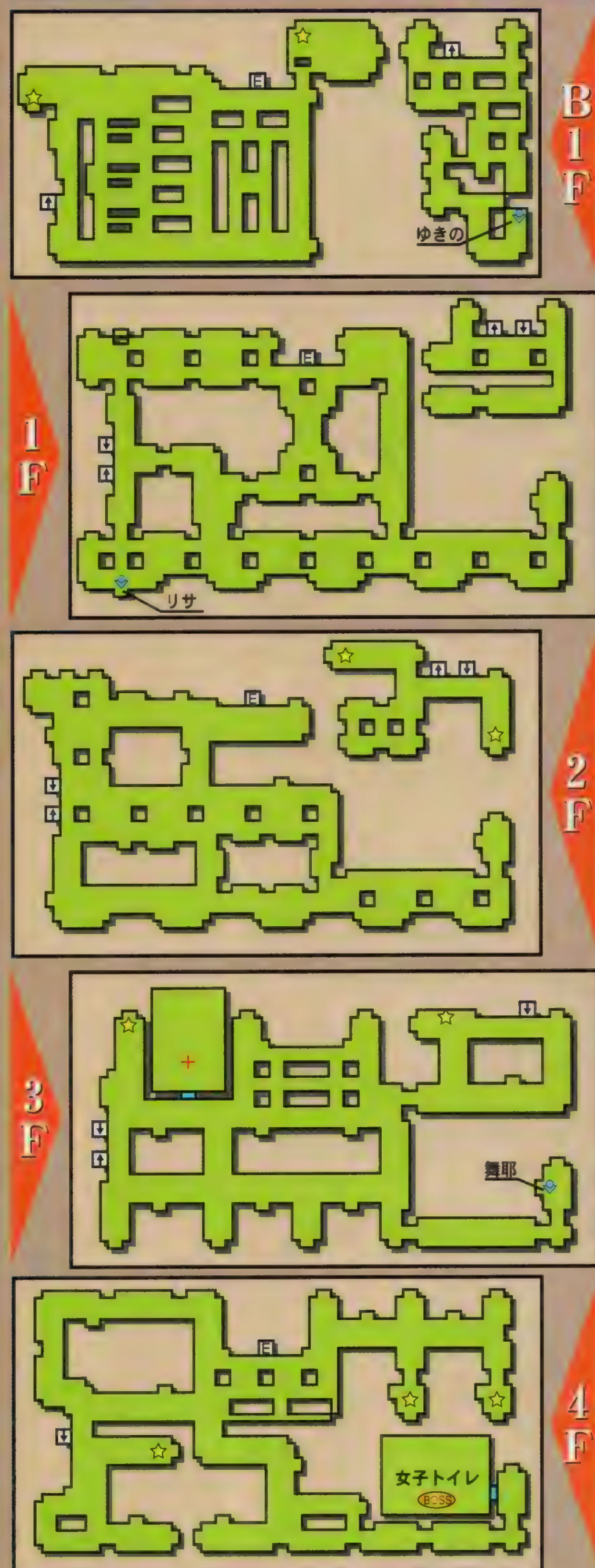
暗黒系魔法は無効だが、神聖系魔法に弱い。所持魔法はデスバウンド、大暴れ、ブリンパの3種。とくに魔法（特殊攻撃？）は全体攻撃でそこそこの威力があるため、戦うときはメディアが必須となる。



DEATH
ヘル
Lv.22 HP174
陰気・賢い

神聖系と暗黒系魔法を無効にする。出現頻度は低いが、このエリアに出現する悪魔としては2番目に厄介。魔法もマグナス、ムド、フレイ、地獄の業火と豪華なラインナップ。とくにムド（呪殺）は要注意!!

スマイル平坂全体MAP



MAPの見方　基本的に、MAPは北を上として掲載している。MAP中の記号は以下の通り：上り階段、下り階段、☆アイテム、ダメージゾーン、イベントポイント、BOSSボス、エレベータ、トビラ、トリッシュの泉、人物

2 GOLD

同居人がボスを撃破!?

入手アイテム

- 五万円
- ALLカード
- AGIインセンス
- メディラマカード

GOLDでは、舞耶の同居人・芹沢うららが登場する。彼女は男運が悪く、ある男に結婚資金をだまし取られたという過去を持つ。このダンジョンのボスこそ彼女の元フィアンセで、なんとも劇的な再会をはたすことに…… クリアするには、3Fの男性スタッフルームで発信機と託宣を発見後、1Fのボクシングジムへ向かえばいい。



▼発信機と託宣は意外なほど簡単に見つかる。



▲ペルソナ発動!? 鬼気迫る彼女の剣幕にボスも逃走。その後、彼がどうなったか知る者はいないという……

出現悪魔

- クラーケン
- ガンダルヴァ
- バリカー
- リッチ
- ヘル

またまた仮面党のザコキャラが登場。ただし、ムー大陸で出現した参組カルテット（?）よりパワーアップしているので要注意だ。



TAURUS 牡牛カメーン弐組
Lv.22 HP154
カメニズム

仮面党ザコのパワーアップ版で、やはり今回も説得は出来ない。地変系魔法を反射するが、疾風系魔法に弱い。所持魔法はマグナス、マハマグナス、一文字斬りの3種。単体ではそれほど怖くない。



LEO 獅子カメーン弐組
Lv.22 HP154
カメニズム

火炎系魔法を反射するが、水撃系魔法に弱い。所持魔法はアギラオ、マハラギ、一文字斬りの3種類。4タイプのザコは、たがいに相反する特性を持つので、セットで出現した場合は全体魔法は使わないように。



SCORPIO 蠍カメーン弐組
Lv.22 HP154
カメニズム

水撃系魔法を反射するが、火炎系魔法に弱い。所持魔法はアクエス、マハアクア、メディアの3種類。ほかのタイプとセットで出現した場合は、優先的に倒して回復手段を封じておこう。



AQUARIUS 水瓶カメーン弐組
Lv.22 HP154
カメニズム

疾風系魔法を反射するが、地変系魔法に弱い。所持魔法はガルーラ、マハガル、イルゾーンの3種類。ほかの仮面党ザコと同じく、異なるタイプとセットで出現しない限り、それほど手こずることはない。



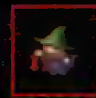
MAGICIAN ラスプーチン
Lv.24 HP154
陰気・賢い

すべての魔法を無効にするが、物理攻撃には弱い。所持魔法はマハムド、ガルーラ、マハンマ、ブリンパの4種類。とくに、神聖と暗黒両方の系統を持つ呪殺系の全体魔法には注意！



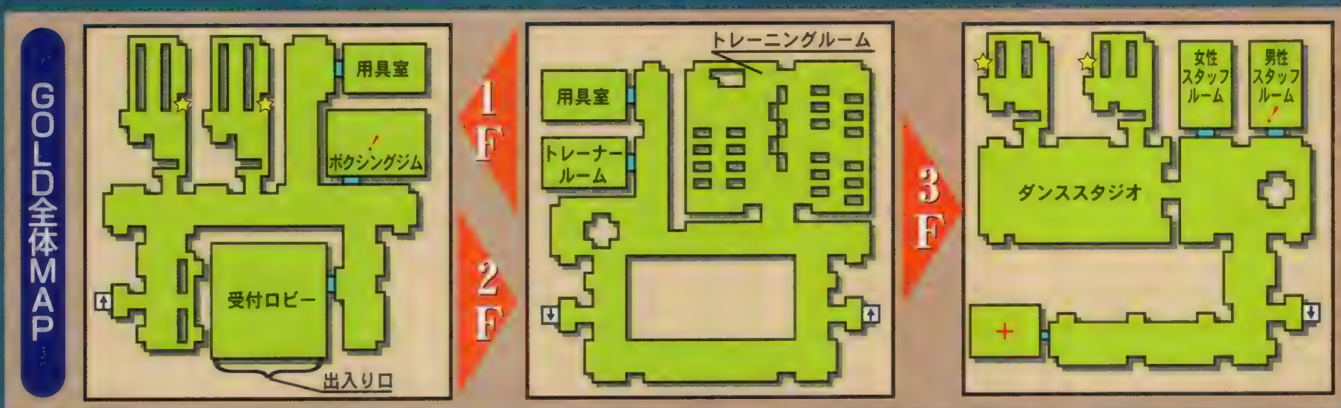
HANGEDMAN カバンダ
Lv.25 HP208
強気・陽気

水撃系魔法は無効だが、火炎系魔法に弱い。所持魔法はマハアクア、かみつき、突撃、マカラカーンの4種類。マカラカーンによる魔法反射にさえ気をつければどうということはない。



LOVERS ジャックランタン
Lv.26 HP190
強気・陽気・愚か

火炎系魔法を吸収するが、水撃系魔法に弱い。所持魔法はマハラギ、アギラオ、ドルミナー、マジックシールの4種類。ジャックフロストなどのペルソナを召喚していれば、勝手に会話が発生することもある。

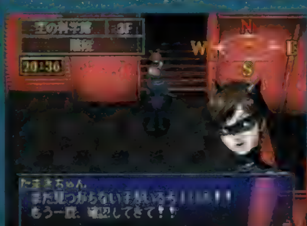


3 空の科学館

四天王と直接対決! そして「罪」が明かされる!?

40分以内に救出&脱出!!

空の科学館では入館直後、キング・レオによる放火イベントが発生する。かなりシビアだが炎に巻かれて逃げ遅れた子どもを救出しつつ、40分以内に屋上にたどり着かなければならない。子どもたちがどの展示室に避難しているかはMAPを参照のこと。誰もいない展示室に入ってしまうと、演出によって15秒ほどタイムロスするので要注意！



▲なぜか猫耳のたまきちゃん。バッ○マンを彷彿とさせるコスチュームだ。

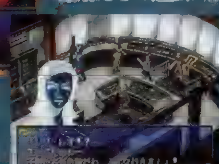


▶2Fの出口・吹き抜けロビーでは、イシュキック救出イベントが発生するぞ。

4Fからは悪魔が出現!!そして屋上では…

4F以降には悪魔が放たれていて、通常通り戦闘が発生する。ちなみに、戦闘中でも時間はカウントされ、40分経過するとゲームオーバーに！ 首尾よく屋上にたどり着けば、達哉たちの過去に関わる重要な話が聞けるぞ。その後、ムービーをともなう派手なイベントが起こったあと、キング・レオと決着をつけることになる。準備は万全にしておこう。





▲▶キング・レオと舞耶の因縁もここに終止符が打たれる。

危険!! トラップで特大ダメージ!!

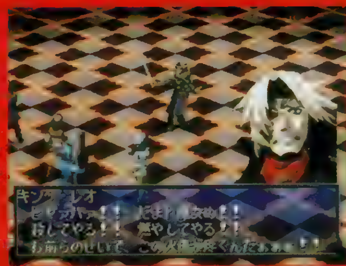
館内のいたる所で噴き上がる火柱にはむやみに近づかないこと。火柱付近にはダメージゾーンが隠されていて、2発も喰らうと瀕死状態（HPが1）になってしまうこともある。



カス校白書 前回の攻略範囲、ギガ・マッチョで購入できるCDは聞いたかニャ！ このアイテムは、青葉区にある舞耶の自宅で聞けるのだ。意外と気付かない人も多いようだけれど、せっかくだから聞いておくべし！ ちなみに、野外音楽堂をクリアすると、再びギガ・マッチョに入れるようになる。しかも、「primo」という新たなシリーズが5枚も入荷されているのだ。これらのCDには、ゲーム中のBGMが収められているぞ。もしかすると、CMで使われたアノ曲もいずれ登場するかも？

対ボス攻略 VSキング・レオ

キング・レオのペルソナは、達哉と同じヴォルカヌス系。アギラオやマハラギオンなど火炎系の魔法をメインに、タルカジャで攻撃力を上げてくる。水撃系の魔法が弱点なので、マハアクエスや水撃系の合体魔法で対抗しよう。また、疾風系の魔法が使えるペルソナとジャックフロストを降魔している場合に使える、ある強力な合体魔法が有効だぞ。



◀憎しみのあまり正気を失うキング・レオ。この後、彼の過去が明らかに。

出現悪魔

- 獅子カメーン武装
- リッチ
- ラスプーチン
- カバンダ
- ジャックランタン

時間を考えると、戦うより逃げるが勝ち？



CHARIOT
タラニス
Lv.27 HP228
短気・愚か

物理攻撃に強く魔法に弱い。所持魔法はガルーラ、ギガンフィスト、体当たりの3種。このダンジョンでは、制限時間がかなり厳しいので、まともに相手をするよりは逃げに徹した方が得策。



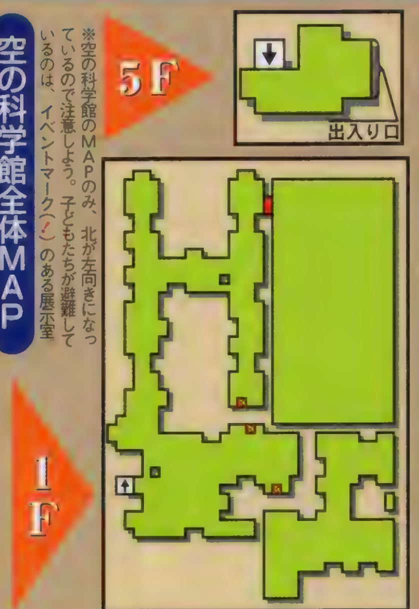
TOWER
カナロア
Lv.27 HP230
短気・愚か

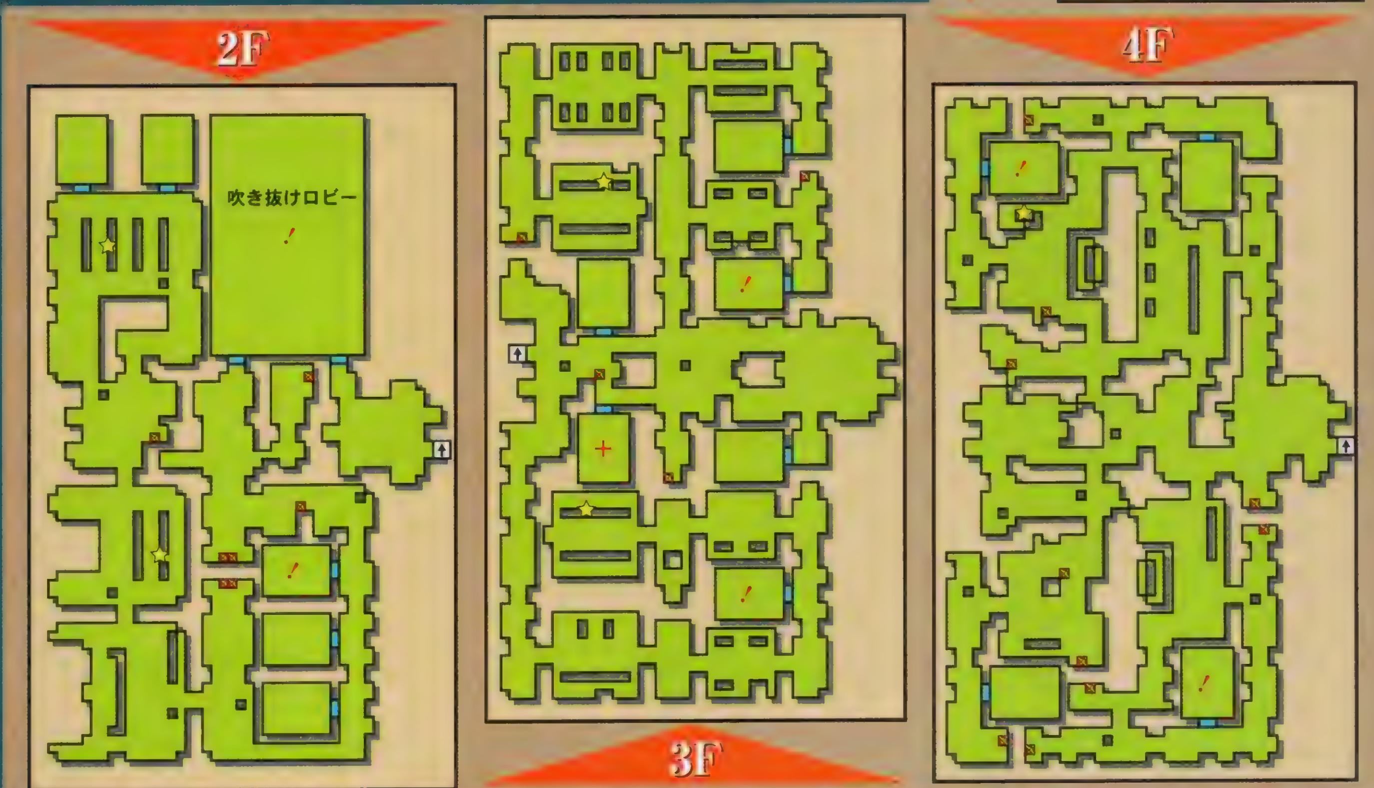
水撃系魔法に弱く、神聖系と暗黒系魔法を無効にする。所持魔法は串刺しとメディア。タラニス同様、まともに相手をしていたらタイムアップになってしまうため、多少のダメージは覚悟で逃げに徹すること。

入手アイテム
- 御神酒
- 地返しの玉×2
- TECカード
- LUCインセンス
- トゥルーフォース

空の科学館全体MAP

※空の科学館のMAPのみ、北が左向きになっているので注意しよう。子どもたちが避難しているのは、イベントマーク（！）のある展示室



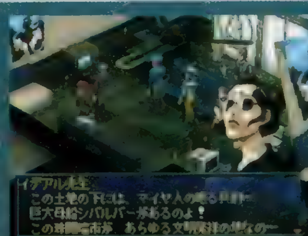


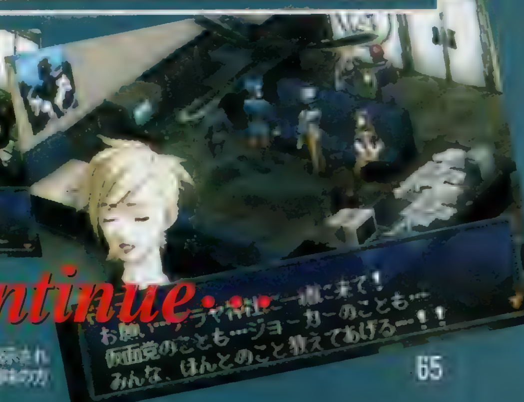
脱出後、葛葉探偵事務所にて……



▶街では、5人が爆破犯のテロリストという噂が……これも噂の仕業に！？

苦戦の末にキング・レオを倒した達哉たちは、葛葉探偵事務所で貴重な文献を入手する。そこには、珠閒瑠市にまつわる突拍子もない歴史がつづられていた。時を同じくして、幼い頃の記憶を取り戻したリサは、記憶をたどるべく一行を岩戸山へと誘う。ついに明かされる「罪」の正体とは!?





to be continue……

カス校白書 悪魔の喜びの感情を最大にしても、契約できないというケースがまれにある。実は、悪魔の反応に「！」マークが表示された場合、表示された色以外の感情も同時に上昇しているのだ。たとえば、喜びと興味が同時に上昇した場合は、興味の方が優先されることが多い。その結果、アイテム提供や協力要請をしてくれるのみで契約することができないのだ。

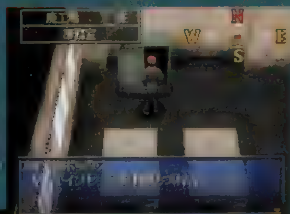
廃工場

行動可能範囲が広がって、ますますカード集めが楽に!!

今回の攻略範囲で入れるようになるブロックは3つ。野外音楽堂クリア後に工場（02）へ、スマイル平坂クリア後に工場（03）へ、空の科学館クリア後に管制室＆事務所（04）へ、それぞれ入れるようになる。なお、工場（03）では、GOLDクリア後に出現悪魔の種類が増えるぞ。ここまでくると悪魔からもらえるカードの枚数も多くなってくるので、こまめに立ち寄っておくといいだろう。



▼敵のレベルも高くなっているので、苦戦は必至。しかし、レベル上げにはピッタリ。





▲宝箱の中身も結構レアなものが多い。マップで宝箱の位置をチェックして必ず拾っておこう。

▲工場（02）の奥にあるベルトコンベアーの先には何が…？



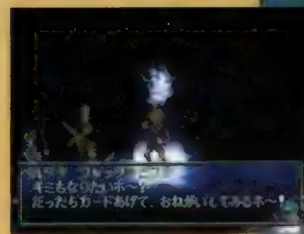
▶今回で行けるようになるダンジョンは全部で4つ！

CHECK POINT 戦闘中にペルソナと悪魔が会話する!!

戦闘開始直後、ごくまれに、ペルソナと悪魔との間で会話が始まることがある。これは、特定のペルソナと悪魔の組み合わせ（例：ジャックフロストとジャックランタンなど）によって発生するもので、会話後にはなんと、悪魔からタロットカードをもらうことができるのだ（アイテムをもらえる可能性もある？）。このような組み合わせは数多くあるらしいので、いろいろと試してみよう。



▲名称やタロットの種類など、共通点を探してみるといいかも。



▶右の写真はジャックフロスト（ペルソナ）とジャックランタン（悪魔）の会話。逆の組み合わせでもOKだ。

廃工場出現悪魔＆入手アイテム

1F工場（02）

出現悪魔

- モー・ショボー
- イシュタム
- ミノタウロス
- シャックス
- コカトリス
- フィアラル
- オーカージェリー
- ネコマタ
- キヨヒメ
- ジャックフロスト
- エンジェル
- ファウスト
- テング
- レイス

入手アイテム

- マッスルドリンコ×5
- 開扉のカード×1
- タルカジャカード×1

1F工場（03）

出現悪魔

- ジャックフロスト
- エンジェル
- フィアラル
- ファウスト
- クラーケン
- ガンダルヴァ
- バリカー
- リッチ
- ラスプーチン
- カバンダ
- ジャックランタン

入手アイテム

- （ダメージ）
- マカカジャカード×1
- メパトラカード×1

2F管制室＆事務室（04）

出現悪魔

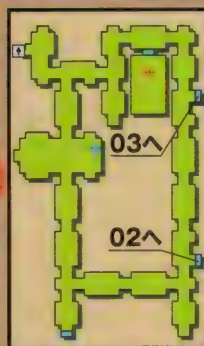
- クラーケン
- ガンダルヴァ
- バリカー
- リッチ
- ヘル
- ラスプーチン
- カバンダ
- ジャックランタン
- カナロア
- タラニス

入手アイテム

- VITインセンス×1
- STRインセンス×1

廃工場全体MAP

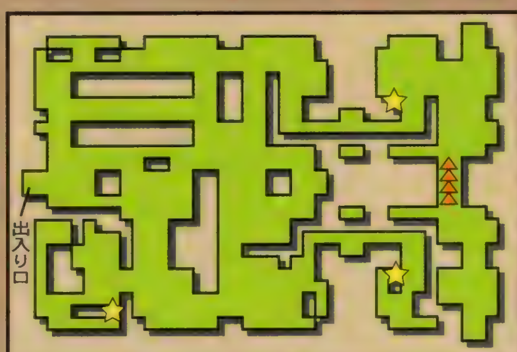
1F（通路）



2F（通路）



1F工場（02）



1F工場（03）



2F管制室＆事務室（04）



カス校白書

敵が強すぎる！ というときに役に立つのが、"逃げる"のコマンド。しかし、今回の攻略範囲である「スマイル平坂」～「空の科学館」は敵も強く、ときには失敗してしまうこともあるだろう。そこで役立つワンポイントアドバイスをひとつ。"逃げる"を選択する前に、全員の行動を"防御"にしておこう。すると、"逃げる"に失敗しても敵との戦闘に入った主人公たちが"防御"状態になるのだ。これで、もし逃げそびれても、痛い目にあうことが少なくなるはず。逃げる時は防御を忘れずに！

召喚可能ペルソナリスト

[LV.25-LV.30]

今回は新たに11体のペルソナデータを紹介！ 前号で紹介したものと合計すると37体のペルソナが召喚可能となったぞ。それぞれが特徴的な魔法を使うので、データをしっかり確認してから召喚するペルソナを決定すること。また、62ページで紹介している合体魔法を参考に、魔法を基準にペルソナを決定してみてもいいだろう。

・表の見方・

表内にはペルソナの各パラメータ、修得する魔法、弱点と耐性などを表記。()内にはランク8帰還後に変化するアイテムを明記している。なお、右下にあるペルソナとの相性表の数値は、キャラごとの消費SPのことを表しているぞ。



LV26 LOVERS ジャックランタン
攻撃：88 魔攻：58
防御：96 魔防：58
火炎系を吸収する。水撃系に弱い。（ランタンマントX1）
魔法：アギラオ／ドルミナー／マハラギ／マジックシール／マハラギオン
達 21 / 栄 21 / リ 15 / 舞 31 / ゆ 15

LV26 LOVERS ジャックランタン



攻撃：88 魔攻：58
防御：96 魔防：58
火炎系を吸収する。水撃系に弱い。（ランタンマントX1）

魔法		
アギラオ	達	21
ドルミナー	栄	21
マハラギ	リ	15
マジックシール	舞	31
マハラギオン	ゆ	15

LV25 HANGEDMAN カバンダ



攻撃：86 魔攻：68
防御：94 魔防：71
水撃系を無効にする。火炎系に弱い。（フリータロットX10）

魔法		
アクア	達	14
かみつき	栄	14
マハアクア	リ	19
マカラカーン	舞	19
カレントピラー	ゆ	19
突撃		

LV25 JUSTICE マルス



攻撃：96 魔攻：70
防御：94 魔防：73
火炎系に強い。水撃系に弱い。（ストレングスソースX1）

魔法		
火炎撃	達	15
アギラオ	栄	15
マハンマ	リ	20
メディア	舞	20
ツインスラッシュ	ゆ	20

LV27 PRIESTESS テンセンニャンニャン



攻撃：98 魔攻：75
防御：94 魔防：77
神経／精神系を反射する（メディラマカードX1）

魔法		
九十九針	達	21
メパトラ	栄	21
メディラマ	リ	15
蜃気楼	舞	15
夢見針	ゆ	31
マリンカリン		

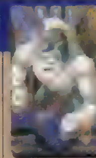
LV27 TOWER カナロア



攻撃：96 魔攻：59
防御：108 魔防：60
水撃系に強い。神聖／暗黒系を無効にする。（リボドゥカンX1）

魔法		
串刺し	達	21
カレントピラー	栄	21
メディア	リ	31
突撃	舞	31
マハアクエス	ゆ	31

LV27 CHARIOT タラニス



攻撃：106 魔攻：59
防御：100 魔防：58
物理攻撃に強い。魔法攻撃に弱い。（光輝の兜X1）

魔法		
ガルーラ	達	15
ギガンフィスト	栄	15
キラーウィンド	リ	21
ラクカジャ	舞	21
体当たり	ゆ	21

LV28 EMPEROR マルドゥーク



攻撃：114 魔攻：62
防御：110 魔防：63
火炎系を無効にする。水撃系に弱い。（アジリティソースX1）

魔法		
火炎撃	達	15
アギラオ	栄	15
ボズムディ	リ	21
バルザック	舞	21
ツインスラッシュ	ゆ	21
マハラギオン		

LV28 HERMIT グリンブルスティ



攻撃：98 魔攻：68
防御：98 魔防：67
物理攻撃にやや強い。神経／精神系に弱い。（ノアトゥンX1）

魔法		
ロックフォール	達	21
突撃	栄	21
雄叫び	リ	15
マハマグナス	舞	15
電光石火	ゆ	15

LV29 JUDGEMENT プリンシパリティ



攻撃：104 魔攻：69
防御：104 魔防：68
神聖系を無効にする。暗黒系に弱い。（ディスガイズグッズX1）

魔法		
マグナス	達	23
メディア	栄	23
ヒートウェイブ	リ	17
コトルディ	舞	17
マハマグナス	ゆ	17
マハンマ		

LV29 STRENGTH クエレブレ



攻撃：106 魔攻：65
防御：110 魔防：65
氷結／電撃と核熱系に強い。打撃と戦技系に弱い。（キング・ファルコンX1）

魔法		
かみつき	達	22
雄叫び	栄	16
カレントピラー	リ	22
ブリザードブレス	舞	33
はばたき	ゆ	16

LV30 STAR ケイレンタイショウ



攻撃：104 魔攻：68
防御：98 魔防：64
水撃系を無効。氷結系を吸収。火炎系に弱い。（ALLカードX1）

魔法		
アクエス	達	34
二段突き	栄	34
マハムド	リ	17
マハアクエス	舞	17
テトラジャ	ゆ	17
氷結刃		

出現悪魔チェック式交渉リスト

[スマイル平坂～空の科学館]

前号に引き続き、攻略範囲内に登場する新しい14体の悪魔データを掲載。空欄にコンタクトの結果を書き込んで、カード集めに役立てよう！



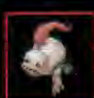
MAGICIAN ラスプーチン
性格：陰気・賢い
アルカナ：36 フリー：27



LOVERS ジャックランタン
性格：強気・陽気・愚か
アルカナ：40 フリー：30



CHARIOT タラニス
性格：短気・愚か
アルカナ：40 フリー：30



HANGEDMAN カバンダ
性格：強気・陽気
アルカナ：35 フリー：26



DEATH ヘル
性格：陰気・賢い
アルカナ：37 フリー：27



DEVIL リッチ
性格：強気・陰気・賢い
アルカナ：30 フリー：22



TOWER カナロア
性格：短気・愚か
アルカナ：35 フリー：26



STAR ガンダルヴァ
性格：高慢・陽気
アルカナ：30 フリー：20



MOON バリカー
性格：陰気・賢い
アルカナ：35 フリー：26



WORLD クラーケン
性格：短気・愚か
アルカナ：25 フリー：18



TAURUS 牡牛カーメン弐組
性格：カメニズム
アルカナ：0 フリー：0



LEO 獅子カーメン弐組
性格：カメニズム
アルカナ：0 フリー：0



AQUARIUS 水瓶カーメン弐組
性格：カメニズム
アルカナ：0 フリー：0



SCORPIO 蠍カーメン弐組
性格：カメニズム
アルカナ：0 フリー：0

次号ではエンディング直前までイッキに攻略!!

カス校白書 初めのころは、まったく聞くことができなかった悪魔からの情報。だが、今回の攻略範囲のあたりから、いろいろな話を聞くことができるようになるぞ！ その話の[illegible] 聞いていなかった人も、このへんでもう一度チャレンジ！ 廃工場などで悪魔とバリバリコンタクトしていきましょう！

お待たせしました!

大攻略 トロンにコブン

ロックマンDASHシリーズ





ACT、PZG、RPGに育成など『トロンにコブン』に盛り込まれた多彩な要素の中から、今回は育成とACTのポイントを徹底解説！　もちろん最初の難関［ナッカイの遺跡］はマップ付きでバッチリ攻略だ。ぜひキミのプレイに役立ててほしい。

トロンにコブン	
発売中	▶¥5,800　▶カプコン
ACT	▶MC（1ブロック）、PS（5ブロック）、DS（AC非対応）

目指せ100万ゼニー!! 育成からステージ攻略までオマカセ！

老若男女……すべてのPSユーザーにオススメのアクションバラエティ『トロンにコブン』がついに発売だ〜っ！　みんなもうゲットしたかな？　このゲームは自由度が高くバランスもいいので、とくに行き詰まる心配はないと思う。そんなわけで今回は、少し応用的な操作方法やテクニックを中心に解説していくぞ。ストーリーやイベントには触れないので、今回の攻略を参考にキミ自身で楽しんでみてね。

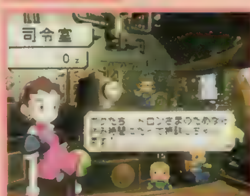


▶序盤では、100万ゼニーを集めるのが目的！ミッションに挑戦だ。

ゲゼルシャフト号内は、こう回れ!!

ゲゼルシャフト号のすべての部屋には必ずコブンがいて仕事をしている。会話をして回れば、いろいろな情報が入手できるだろう。ここでは、そんな"見回り"の際に役立つ便利なコマンドをいくつか紹介しよう。しっかり覚えておこう。





頭上に番号を表示！

◀番号を表示したい場合は△ボタンだ。顔で見分けられないだけに必要！



アイテムを渡すときは…

◀"話す"で決定後に◎ボタンを押すとコブン用のコマンドが出現。これで渡そう。



コブンを探索!

▶"データ"、"コブン一覧"を選べば、コブンの検索もできる。また、呼び名の変更もできるぞ。

育成 コブン特訓術

コブンと素敵な時間を過ごしたいプレイヤー必見!!

能力値の上げ方から特殊能力の修得方法まで、コブンの育成に関する重要情報をバッチリ紹介だ。これを参考に鍛えれば、ますます元気に働いてくれるはず！





▲▶まずはコブンの能力値についてチェック。

こうげき	敵に対して指揮弾を当てたとき、爆弾を投げて攻撃するようになる
すばやさ	ミッション中の移動スピードが素早くなり、テキパキ行動する
かしこさ	船内：この能力によって新しい何かを思いつく場合も！
	戦闘：フィールドに散らばったお金を自主的に集めたりする
さぼり	最大になると"出撃"や"偵察"のコマンドが命令できなくなる
特殊能力	コブンに秘められている才能。条件を満たせば開花する

特訓部屋1……爆弾投げを極める!

確実にクリアするポイントは3つ。まず1つは爆弾のキャッチだ。投げ込まれた爆弾に近づき、タイミング良く◎か△ボタンを押せばキャッチ可能だ。2つ目は爆弾を投げる場所。右の写真の○印の場所から投げると、2つの的を同時に倒せるのだ。3つ目は✚キーの入力方法。チョコチョコ動いているとコブンが転ぶので要注意。これらを頭に入れて挑戦だ。



爆弾を投げ込むポイント

▶○の場所から投げれば2つの的が同時に倒せるぞ。ジャンプ投げをすれば後方でもOK。

バズーカ



バズーカの的に爆弾を当てれば入手できる。使用可能時間は5秒間。バズーカ弾は的を2枚抜きできるのだ。

カレー



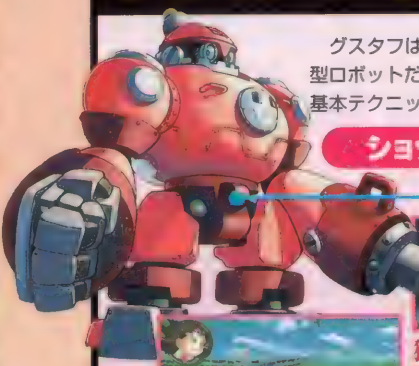
カレーは拾い上げたあとに◎ボタンを押せば食べられる。カレーを食べると一時的に時間が停止する。絶対ゲットだ。

ACT アクションが苦手なプレイヤー必見!! グスタフ強化術

スタート時に開発室で購入できるアイテム

ゲーム開始直後の開発室では右に紹介したアイテムが購入できる。出撃する前には体力回復用のEボトルを多めに購入！　そのほかはお金がたまってからだ。

名前	価格	効果
タンクのきそ	5000	Eタンクの開発が可能になる
アーマーのきそ	20000	アーマーの開発が可能になる
ガトリングのきそ	50000	ガトリングガンの開発が可能になる
バズーカのきそ	150000	ボーンバズーカの開発が可能になる
Eボトル1	1000	グスタフのダメージを回復(小)
Eボトル2	2000	グスタフのダメージを回復(中)



グスタフはACT系のミッションで操る2足歩行型ロボットだ。今回はそのパワーアップ方法と、基本テクニックをバッチリ紹介していくぞ。

ショットの性能を上げるには

ショットの性能は、"狙撃"の特殊能力を持つコブンの能力値によって決まるのだ。このコブンの"こうげき"を上げれば破壊力、"すばやさ"で連射スピード、"かしこさ"なら追尾能力がアップするぞ。コブンを育成して、ショットを強化しよう。





▶ショットの性能は狙撃手しだいなのだ。



▲"狙撃"を持つコブンはトロンと一緒に内部に搭乗。

"どかん"を入手してボーンバズーカを開発!

ボーンバズーカはACT系のミッションでは欠かせない武器。早い段階で入手しておけば、以降の戦いが有利に展開するぞ。くわしい入手方法はP.70を参照してほしい！





▶"どかん"を発見したら開発室の31号に渡せ！



▲ボーンバズーカの破壊力は絶大。必ず入手しておくこと。

マスターしておきたい重要テクニック

グスタフを操作するうえで、絶対に覚えておきたい基本テクニック（●印の3つ）と、ゲーム後半で役立つ応用テクニック（★印の1つ）を紹介だ。これらをバッチリ会得していれば、戦いもグ～ンとラクになるだろう。

●クイックターンを活用せよ

前進、後退、左右に移動中に◎ボタンを押すと、入力していた方向に素早く方向転換することができるぞ。L1、R1ボタンを使って向きを変えるよりも簡単かつ早いので、ぜひ活用しよう。



◀スパッと一瞬で向きが変えられる。探索時に便利！

●ロックオンして敵を攻撃

攻撃可能な対象物（敵や街の人々など）がグスタフの近くにいるとき、L2ボタンを押すとその敵をロックオンすることができる。そのままショットを撃てば、確実に敵に命中するのだ。



◀ロックオンすると敵にマーカーが出現。あとは撃つだけだ！

●指揮弾を有効に利用

指揮弾を敵に当てるとコブンたちが突撃し、その動きを一時的に止めてくれるのだ。この間にロックオンして攻撃すれば確実にダメージが与えられるぞ。戦闘中にもコブンに命令だ！



◀ボス戦にも有効！コブンたちを突撃させて勝負を賭けよう。

★ロックオン→指揮弾も可能

ロックオン中に△ボタンを押せば、ロックしている敵に指揮弾を当てることができるのだ。コブンたちが攻撃系の特殊能力を修得していれば、これが役立つはず。ゲーム後半で活用しよう。



◀確実に敵にヒットする。コブンたちにも攻撃させよう。

特訓部屋2…食堂の手伝いを極める!

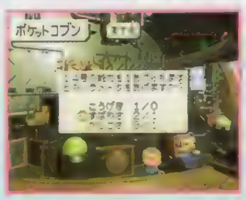
次々に注文される料理をいかに素早く渡せるかを競うミニゲーム。こちらのポイントはズバリ正確さ！　間違えたときのタイムロスが大きいので"カン"に頼らず正確に入力することが重要なのだ。



▲何度か挑戦していると同じメニューが連発することがある。その好機を絶対に逃すな。コマンドは頭に叩き込め。

ポケステで特訓する

ポケステの特訓をクリアするとポイントが獲得できる。このポイントを30ためると、能力値を1だけ上げられるぞ。ポケステの特訓は艦内の特訓よりも簡単！　それに出撃しないと上がらない"かしこさ"の能力もラクに上げられるぞ。やはりポケステの特訓がオススメだ。



◀ポケステで獲得したポイントは、好きな能力値に振り分けることができるのだ。

"電撃コブン"を入手せよ!

電撃PS増刊「D21」で入手できる"電撃コブン"。なんと彼は"こうげき"、"すばやさ"、"かしこさ"の能力を最大まで上げるとバズーカの特殊能力を修得するぞ。これは強力！





◀"電撃コブン"は41号として登場。

特殊能力の修得一覧

特殊能力の修得法はコブンごとに異なり、その方法は大きく分けて2通りある。まず特定の能力値を上げる方法。これは特訓をすればOKなので問題はないはず。そしてもう1つはアイテムを渡す方法だ。右に一部の覚える特殊能力と効果、必要なアイテム、入手場所などを紹介。

コブン	必要アイテム	特殊能力	効果	アイテムの入手場所・入手方法
37号	せんりゃくノート	戦略	37号が戦略解説をしてくれるようになる	ゲーム開始直後、1号と会話
お好み	赤いヘッドパーツ	―	「お気に入りコブン」になり、値能力アップ	ミッションを1つクリア後、9号と会話
35号	ペイントセット	ペイント	グスタフのボディカラーを塗り替えてくれる	ミッションを2つクリア後、2号と会話
9号	マンガ	狙撃	狙撃のテクニックがグ～ンと上昇する	「銀行を～」のLV1で建物内から入手
40号	マガジンオトナ	H	イロイロとHな行動をし始める	「銀行を～」のLV1で建物内から入手
36号	かいがら	作曲	ゲゼルシャフト号内のBGMを変えてくれる	「コンテナを～」で海に指揮弾を撃って入手
33号	ライトニウム	ボトル開発	Eボトル4、5の開発が可能になる	「お宝を～」のLV2で宝箱から入手
31号	どかん	バズーカ開発	ボーンバズーカの開発が可能になる	「ナッカイの遺跡」で宝箱から入手

トロンにコブン マンガ大募集

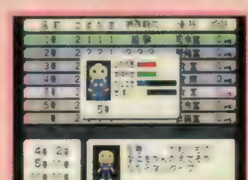
トロンやコブンの活躍や訓練時の様子などを想像して描いた4コママンガを大募集だ。採用者には、もれなくコブンの陶器製マグカップをプレゼント。[応募のキマリ]●サイズ／応募にはハガキを使用。マンガは天地14cm、左右6cmで描きましょう●作品／必ずカラーで、色はできるだけ濃く塗るように●記入事項／郵便番号、住所、氏名(ペンネーム)、年齢、職業、電話番号、枠外にマンガのタイトル。DPS「トロンにコブン4コママンガ」係まで!

ミッション
ゲーム序盤の4つのミッションのうち2つを大攻略!

序盤に選べる4つのミッションのうち、ACTが中心の1、4を攻略だ。前ページの〝グスタフ強化術〟をマスターしていれば十分クリアはできるはず。一気に100万ゼニーを集めちゃえ!

連れていくコブンはこまめにチェンジ!!

ACTのミッションには〝狙撃〟の特殊能力を持つコブンのほかに6体のコブンを選択して連れていくことができる。コブンをミッション中で活躍させると〝かしこさ〟の能力値が上昇するぞ。ただし数値が最大だと、それ以上は上がらない! 出撃前に確認し、まだ最大になっていないコブンを選ぼう。また出撃前には必ず体力回復用のEボトルを購入しておくこと!



◀全員の能力値を確認して未熟なコブンを選択だ



▶ミッション後の反省会で結果を教えてくれる。

MISSION1 [銀行をおそえ!]



●獲得金額
LV1 50000/LV2 150000/LV3 400000

各レベルのポイントをピックアップして解説だ

銀行を襲ってお金を奪うACT中心のミッション。今回はどのLVでも共通のポイントと、LVごとのポイントを解説だ。

●家を破壊してお金をゲット

建物の玄関に指揮弾を当てると、中にある金品を強奪できる。だが、そこで終わってはダメ! 建物を破壊すれば、さらに中の小銭が獲得できるのだ。草木1本残さずに、すべてを破壊せよ。





▲▶自動車や街路灯などを投げ当てれば手早く破壊できる。遠くにある家も忘れずに壊しに行こう。

●指揮弾をココへ撃て!

下に挙げた場所に指揮弾を当てると、珍しいアイテムが入手できるぞ。コブンのリアクションも楽しいので忘れずに指揮弾で狙おう!



◀パトカーから入手できる物は高く売れるぞ。

木	リンゴ
ゴミ箱	指　輪
パトカー	タイヤ、パトライト

空飛ぶカモメも狙え

LV1の海側の白い欄干に止まっているカモメを撃つと、なんとローストチキンになるのだ。近づき過ぎると逃げるので、少し離れた場所から狙ってみよう。



◀けっこう見落としがち。LV1で戦うときは忘れずに!

MISSION4 [ナッカイの遺跡]



●クリア時の獲得金額
1000000

体力が残り少なくなったら脱出! 無理せず確実に進め!

何度も挑戦できるACT中心のミッション。右に掲載したのがマップだ。ここには強敵が多いのでEボトルは多めに準備。

●最初は〝どかん〟の入手を目指せ!

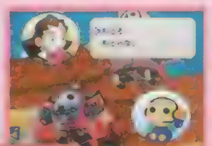
遺跡に入ったら、まずはマップ内の〝宝A〟と書かれた部屋に進み、アイテム〝どかん〟を入手しよう。なぜかというと〝どかん〟を使って開発できる〝ボーンバズーカ〟がないと、ボスの待つ右エリアに進めないからだ。大した道のりではないので、マップを見ながら楽に進めるはず。途中にある壁の穴に指揮弾を当てると、お金が手に入る。お金は遺跡から出れば復活するぞ。



◀〝どかん〟がないと動きがとれない。真っ先に入手せよ。



◀壁の穴からはお金が入手できる。



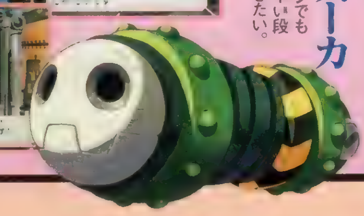
▶〝どかん〟を入手したら一旦脱出。



▶開発室の31号に〝どかん〟を渡して開発だ。

▼開発したら出撃前に必ず装備すること。



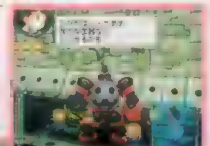


ボーンバズーカ

▼今後のステージでも大いに役立つ。早い段階で入手しておきたい。

ボーンバズーカで壁を破壊

遺跡内の特定の場所には〝ひびの入った壁〟がある。そこは通常の武器では破壊不可! だが〝ボーンバズーカ〟を撃ち込めば壊すことができるぞ。壊せる壁はマップ中の4カ所! 壁を壊して奥に進み、ボスの待ち受ける最深部を目指そう。





▲◀指揮弾を当てるとひびが入っていることが判明! ボーンバズーカで破壊できるのだ。

〝アリ地獄〟のような敵の倒し方

敵は決まった部屋にしか出現しない。それがマップ中の〝敵〟だ。とくに緑色の〝敵〟マークにはご用心! ここにはアリ地獄のような巨大な敵が出現するのだ。接近すると襲われるので、離れた場所からロックオンして倒そう。



◀〝敵〟の印の部屋に入るときは要注意。



◀アリ地獄のような敵は離れて攻撃せよ。

〝泉〟でもお金を獲得

マップ中央下の〝泉〟の部屋に来たら、泉に向かって指揮弾を発射! こうするとお金が入手できるのだ。



◀泉からビッグサイズのお金がザクザク。

MISSION1 LV1 ボスを無視して稼げ！

ミッション開始から1分30秒後に警察隊が、そして5万ゼニー集めるか、3分が経過するとボスのデニッシュが現れる。ボスは無視し、家の破壊を優先して小銭をガンガン集めよう。



▶犬猫病院の中には黄金の像が隠れている。建物を壊せ。

MISSION1 LV2 指揮弾をトラックへ撃ち込め！

銀行へと続く道を進んでいくと橋が落下するイベントに遭遇する。そこでは橋の上方にあるトラックに指揮弾を当てれば脱出できるぞ。



▶橋と共に海上に落下したら…。

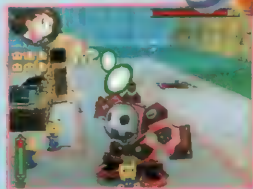


▲上方の道路にあるトラックに、少し離れて指揮弾を当てるのだ！

MISSION1 LV3 銀行を中心に回りながら！

デニッシュの操るコンパゲースはかなりの強敵！ 正面から挑むと危険なので、ここでは銀行を利用だ。銀行の周囲をグルグル回っていれば攻撃は受けないぞ。あとはチャンスを見計らってショットで攻撃！

▼銀行は破壊しておくこと。敵が銀行の角を曲がり、こちらに進んでくるところを狙え。





パワーローダー
コンパゲース

キャラクター商品 発売中

『トロンにコブン』のキャラクター商品が続々登場！ これらはゲームショウなどに出店されるカプコンのお店や、カプコンのホームページで購入できるぞ。



ぬいぐるみ[小]

◀サイズも価格もお手頃。Vol.112で稲船氏が胸に入れていたヤツ。



ランチョンマット

▶ランチタイムを豪華に演出してくれるアイテム。絵柄が超グッド。

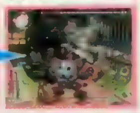
商品名	価格	商品名	価格
マグカップ（陶器製）	¥1,200	ランチョンマット（2種：青、黄）	各¥600
〃　（プラスチック製）	－	ぬいぐるみ［小］（3種：ノーマル顔、怒り顔、泣き顔）	各¥1,200
扇子	¥1,800	ぬいぐるみ［大］（3種：ノーマル顔、怒り顔、泣き顔）	各¥2,500
コブン携帯電話ストラップ（3種：ノーマル顔、怒り顔、泣き顔）	各¥700	ボールチェーンキーホルダー（3cm）	－
マスコット付きボールペン	¥500	ボールチェーンキーホルダー（6cm）	－
ミニタオル（2種：青、ピンク）	各¥400	●価格が「－」のアイテムはゲームセンターのプライズマシン用の景品で非売品	

●表内の価格はすべて税別です。

BOSS 指揮弾を本体に当てろ

ボス本体に指揮弾を当てるとコブンが鼻の穴に突入。ボスがクシャミをした直後、口の中にある弱点を攻撃だ。





▲水中から跳び上がる敵に注意して指揮弾をボス本体に当てるのだ！



▲クシャミをして口を開いたら、弱点を狙って攻撃だ。

ナッカイの遺跡マップ



※マップ上の黒い部分は〝壁の穴〟、赤いマークは〝ひびの入った壁〟です。

次回は残りミッションの攻略をお届け!!

宝箱アイテム一覧 A：どかん　B：かしこさキューブ　C：かしこさキューブ　D：こうげきキューブ　E：はなび　F：50000ゼニー　G：たいほう　H：ふるびたがっき　I：アイアンプレート　J：アニキのおもいで　K：さびたタンク

●『トロンにコブン』グッズ問い合わせ先……TEL(06)-6946-3099（土日祝除く 9:00～12:00・13:00～17:30）　ホームページアドレス（http://www.capcom.co.jp/）

じっきょうパワフルプロやきゅう
実況パワフルプロ野球'99開幕版
かいまくばん

これでキミも日本一のチームを作れる!

サクセス 社会人編 超攻略

第1回電撃パワプロ選手権応募要項つき



オイラもビックリの内容でやんす!!

いよいよ出ました！『パワプロ'99開幕版』!! そして今回は、いきなりのサクセス超攻略。う〜ん、さすが「電撃」！ 攻略も早い！ さっそくいい選手を量産しましょう。

実況パワフルプロ野球'99開幕版	
発売中	▶¥5,800 ▶コナミ
SPG	▶MC（2〜9ブロック）、AC（DS対応）

恒例!?の衝撃スクープ!!

入社する会社が3つに増える
〜3つの会社で遊べてサクセスが3倍楽しくなる!!〜



『パワプロ』伝統のオマケ要素が、'99にもやっぱりあった！ サクセスで選べる会社が最初の1社から3社に増えるのだ。会社によって登場キャラやイベントが違うので、まるで違うゲームを3本買ったみたいに楽しめるぞ。増やし方は各会社で選手をひとりプロ入させればOK。パワフル物産で育成すればたんぽぽ製作所が、たんぽぽ製作所で育成すれば猪狩コンツェルンが選べるようになるぞ。さらに……？

出現条件……▶各会社で選手を1人育成（プロ入り）する

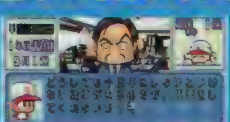
パワフル物産
はじめから使える会社。中小企業なので、出世が早い。しかし、野球も中小レベル。
- 社長：仏のような顔で、案外キビしい大和氏。無表情。
- 仕事：怪しげな商品を開発する。しめ切に追われる毎日。

たんぽぽ製作所
倒産寸前の有限会社。仕事で手を抜くと、すぐ会社がつぶれる。1年目でキャプテンに。
- 社長：児玉氏は経費で練習道具を買ってくれるいい人？
- 仕事：業績がゼロになると倒産。給料は安いが苦労は多い。

猪狩コンツェルン
完全実力主義のエリート企業。チームは三軍制で、一軍だけが試合に出場できる。
- 社長：猪狩の父。キビしいけど、実は親バカだったりする。
- 仕事：仕事はナシ。かわりに一〜三軍を決める試験がある。

超攻略（サクセス）1 ｜ サクセス社会人編5つの心得

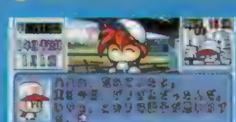
①すべてはレギュラーになってから



▲仕事にはげみ、上司にゴマスリ。残業も頼まれたらやろう。

試合に出て活躍しなければ、プロ入りは夢のまた夢。まずは監督、キャプテンの評価を上げて、レギュラーを獲得しよう。それには仕事に集中したり、雑用中心の練習をするのが効果的だ。

②猪狩との対決に勝利すべし



▲自分か投手の場合、実はスローボールもかなり有効なのだ。

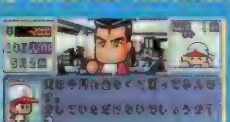
ランダムで起こる猪狩との3球勝負。スカウトの影山も見てるので、ここで勝つと負けるとでは大違い。対決に備えて、打者はミート中心に、投手は速球を中心に上げておこう。

③試合は特殊能力取得の大チャンス!?

試合の成績によって、一定確率で特殊能力がつくことがある。右のように、野手は○能力が、投手は×能力がつきやすい。たとえ勝負が決まっても、手を抜いてはダメなのだ。

- 投手：●一発病 ●寸前× ●ランナー× ●対左打者×
- 野手：●初球○ ●対左投手○× ●満塁本塁打男 ●三振男

④借金は人生転落の第一歩



▲矢部くんに借りるだけならまだいいけど、上司はヤバイ。

持ち金がマイナスになると、会社の誰かにお金を借りることになる。もちろん、評価はガクンと下がってしまう。買い物をするときは生活費を考えよう。社会人にとって借金は命取りだ。

⑤仕事はしめ切りギリギリでOK

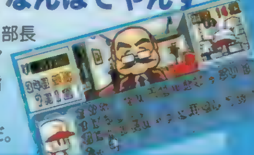


▲5〜8回ほど仕事をすれば終わる

仕事の期限を守るのは社会人の常識。でも急いで仕事を終わらせても、すぐに次の仕事を与えられてしまう。期限が近づいたら始め、ギリギリ2〜3週間前に終わらせればOK。その間に、本分である野球の練習にはげもう。ちなみに、キャンプ中は仕事ができないので注意。

矢部くんおトク情報　人間、出世してなんぼでやんす

仕事をちゃんとして、部長まで出世すれば、キャプテンに。部員に練習の指示を出せるようになる。



▶能力の上がりもヒラ以上だ。

超攻略2 コマンド別サクセス成功講座

練習 効率的に能力アップを狙え!!

選手育成の核となるもの、それが練習だ。練習のなかには腕立てふせのように、ポイントが上がるだけでなく、同時にほかのポイントが下がるものもある。腕立てふせをするなら、敏捷と技術ポイントがないときに集中するなどして、効率よく練習することが大切だ。そして、それ以上に重要なのがやる気だ。やる気は練習でもらえる経験点に直接影響する。やる気がひとつ上下すると、練習の経験点も1上下するのだ。とにかく練習するときはつねに絶好調で。最低でも好調を維持しよう。

表の見方

↑はアップ、↓はダウン。矢印が太いほど、経験点がたくさん上下します。ーは変化なし。投手はフォームによって、もらえる経験点が少し変化します。

練習名	体力	やる気	筋力	敏捷	技術	精神	変化球	野技	投技	監督	キャプ	チーム	タフ
球みがき	↓	ー	ー	ー	ー	↑	ー	ー	ー	↑	↑	↑	ー
球拾い	↓	ー	ー	ー	ー	↑	ー	ー	ー	↑	↑	↑	ー
グランド整備	↓	ー	↑	ー	ー	↑	ー	ー	ー	↑	↑	↑	↑
ランニング	↓	ー	↑	ー	↓	ー	ー	ー	ー	ー	↑	↑	↑
タイヤ引き	↓	ー	↑	ー	↓	ー	ー	ー	ー	ー	↑	↑	↑
鉄ゲタ	↓	ー	↑	ー	↓	ー	ー	ー	ー	ー	↑	↑	↑
腕立てふせ	↓	ー	↑	↓	↓	ー	ー	ー	ー	ー	↑	ー	↑
ダンベル	↓	ー	↑	↓	↓	ー	ー	ー	ー	ー	↑	ー	↑
ウエイトトレーニング	↓	ー	↑	↓	ー	ー	ー	ー	ー	ー	↑	ー	↑
素振り	↓	ー	↑	ー	↑	ー	ー	ー	ー	ー	↑	ー	ー
トスバッティング	↓	ー	↑	ー	↑	ー	ー	ー	ー	ー	↑	ー	ー
マシン打撃	↓	ー	↑	ー	↑	ー	ー	ー	ー	ー	↑	ー	ー
キャッチボール	↓	ー	ー	↑	↑	ー	ー	↑	↑	↑	↑	↑	ー
ノック	↓	ー	ー	↑	↑	ー	ー	↑	↑	↑	↑	↑	ー
近距離ノック	↓	ー	ー	↑	↑	ー	ー	↑	↑	↑	↑	↑	ー
スプリント	↓	ー	ー	↑	ー	ー	ー	ー	ー	ー	↑	ー	ー
ベースランニング	↓	ー	ー	↑	ー	ー	ー	ー	ー	ー	↑	ー	ー
ミニハードル	↓	ー	ー	↑	ー	ー	ー	ー	ー	ー	↑	ー	ー
ストレッチ	↑	ー	ー	ー	↑	ー	ー	↑	ー	ー	↑	ー	↑
メディスンボール	↑	ー	ー	ー	↑	ー	ー	↑	ー	ー	↑	ー	↑
PNF	↑	ー	ー	ー	↑	ー	ー	↑	ー	ー	↑	ー	↑
ポジティブシンキング	↑	↑	ー	ー	ー	↑	ー	ー	ー	↓	↓	↓	ー
イメージトレーニング	↑	↑	ー	ー	ー	↑	ー	ー	ー	↓	↓	↓	ー
めいそう	↑	↑	ー	ー	ー	↑	ー	ー	ー	↓	↓	↓	ー
遠投	↓	ー	↑	ー	ー	ー	↓	ー	ー	ー	↑	ー	↑
シャドウピッチング	↓	ー	↑	ー	ー	ー	↓	ー	ー	ー	↑	ー	↑
チューブ	↓	ー	↑	ー	ー	ー	↓	ー	↑	ー	↑	ー	↑
投げ込み	↓	ー	ー	ー	ー	↑	ー	↑	↑	ー	↑	ー	ー
的当て	↓	ー	ー	ー	ー	↑	ー	↑	↑	ー	↑	ー	ー
コース投げ込み	↓	ー	ー	ー	ー	↑	ー	↑	↑	ー	↑	ー	ー
変化球練習	↓	ー	↓	ー	ー	ー	↑	ー	ー	↑	↑	ー	ー

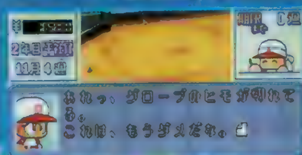
矢部くん おトク情報 評価を上げれば練習レベルも上がるでやんす



監督の評価が上がれば、練習のレベルを上げてくれる。どの練習のレベルを上げるかも自分で選べるようになっているぞ。レベルを上げた練習は、上げる前よりもらえる経験点が増えて、育成上かなりお得。やはり社会人は、野球でもゴマスリが大事。監督を大切にしよう。

買い物 練習の効果をさらにアップさせよう

お金はアイテムを買うためにだけあると思ってもいい。なぜなら、アイテムは練習の経験点や疲労度に直接影響するので、いい選手を作るには、いいアイテムが絶対に必要だからだ。売っているアイテムは最初は少ないけど、たまに店員が入荷を教えてくれて増えていく。また、アイテムは使わなくても何カ月かすると壊れてしまうので、ムダがないように、したい練習に関係のあるものから買おう。

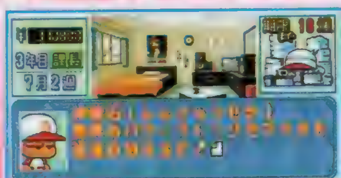




	商品名	価格	効果
	安い球	¥5,000	投球練習で投技+1、壊れやすい
	標準球	¥7,500	投球練習で投技+1
	耐久球	¥9,000	投球練習で投技+1、壊れにくい
	イエロー加工	¥10,000	投球練習で投技+1、夜間使用可
	社会人試合球	¥11,000	投球練習で投技+2
	守備練習球	¥11,000	守備練習で野技+1
	変化球練習球	¥11,000	変化球練習で変化球+2
	制球練習球	¥11,000	投球練習で投技+2
	オールラウンドグラブ	¥29,000	守備練習時に技術+1
	ディフェンスプロ	¥42,000	守備練習時に技術+1
	ハイテクSモデル	¥55,000	守備練習時に技術+2、疲労度減
	プロモデルMクラブ	¥100,000	???
	バンブー	¥7,000	打撃練習で筋&技+1、壊れやすい
	スタンダード	¥12,000	打撃練習時に疲労度が減る
	ヘビーウエイト	¥15,000	打撃練習時に筋力+3、疲労度増
	インパクトパワー	¥20,000	打撃練習時に筋力+1、疲労度減
	ミドルバランス	¥22,000	打撃練習時に筋&技+1、疲労減
	プロモデルMバット	¥100,000	???
スパイク	スタンダード	¥12,000	疲労度が減る
スパイク	ハイクラス	¥19,000	疲労度が減る
スパイク	スーパークラフト	¥30,000	走塁練習時に敏捷+1、疲労度減
スパイク	プロモデルMスパイク	¥100,000	???
てぶくろ	合成皮革	¥3,000	打撃練習時に疲労度が減る
てぶくろ	人工手袋	¥4,000	打撃練習時に疲労度が減る
てぶくろ	天然皮革	¥6,000	打撃練習時に疲労度が減る

矢部くん おトク情報 通信販売ではニセモノに注意するでやんす

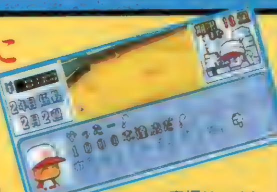
たまにアパートに通信販売のチラシが入っている。内容は宝くじが当たったり、女の子にモテモテになれたりするという神龍石の通販の知らせ。分割払いなしの¥20,000ポッキリ。だけど楽してハッピーになれるほど、人生はあまくない。神龍石にはニセモノが多く、お金のムダになることもしばしばなのだ。でも、この神龍石、本物が当たれば、実際に彼女評価が下がりにくくなったり、宝くじの当選確率が上がったりする。¥20,000をムダにしても挑戦する価値はあるかもね。



▲もしも本物ならバラ色の野球人生が？ 本物はアイテム欄に金色の龍が表示されるぞ。

キャンプで一気にレベルアップ!!

毎年2月のキャンプは、練習のレベルも高いし、特訓イベントが起こることもある。休まず練習するために、体力とタフ度を回復しておこう。



▲素振り1000本は筋力が50もアップするぞ。

矢部くんに負けない ○×必勝テクニック!!

先攻のとき

○中央→×左上→○右下→×中上→○右上と2重リーチで勝てる。



後攻のとき

後攻のときは残念ながら必勝パターンがない。負けるとやる気が下がり、マイナス能力がつくので、なんとしても引き分けに持ちこもう。

矢部くん おトク情報 全日本で強化するでやんす

スカウトの評価が高いと、全日本の合宿に招待される。練習レベルが高くて能力アップの大チャンス。



▲でも監督はコワイです。

出かける いろんなところでイベント探し

●いろいろな人と仲良くお出かけ

人と一緒に出かけるときには、行く場所を指定できない。行き先は相手が恋人のとき以外は、勝手に決められてしまうのだ。ここでは、各キャラごとに、一緒に出かける場所や、その効果をまとめてみたぞ。人と出かける場合、能力アップなどのお得なイベントはほとんどない。前作までの相談コマンドのように、評価を上げるのが主な目的だ。彼女が欲しいときは積極的に出かけるといいぞ。



▲凛にはいつも食事をおごるハメに。意外と金のかかる女かも？



▼彼女を作るにはお金がかかる。顔が赤くなれば告白は近い。

矢部明雄

本屋で立ち読みをしたり公園で寝ることが多い。やる気と矢部評価が上がるだけ。たまにバッティングセンター（¥500）や遊園地（¥4,000）に行き、お金がかかることも。夏には海（¥1,000）に行くこともある。



嵐山美鈴

必ず居酒屋に飲みに行くことになる。たいていみんなとの飲み会になるが、運がいいとふたりきりで飲むことに。いつもの飲み会のように2次会以降はないので安心。金額も¥3,000と、凛と比べてかなり安い。



桃井 凛

矢部くんと3人で出かける場合、自宅でお好み焼きや焼き肉をしたり、カラオケに行く。しかし、やる気が上がるだけで、いい効果はあまりない。ふたりきりのときは食事に行くだけ。しかも、なぜかおごるハメに。

メニュー	金額	評価
フランス料理	¥8,000	○
イタリア料理	¥7,800	○
焼き肉	¥9,000	○
ラーメン	¥1,000	×

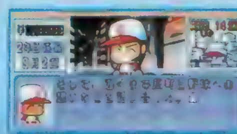
琉球賀エビータ

食事に誘っても、おごられることが多い（やる気ダウン）。おごる場合、エビータの知っているアヤしいお店に連れて行かれる。しかし、つまらないので、結局、やる気ダウン。¥8,000もとられる。最悪。意味ナシ。



反 町

野球の話をすることが多いが、たまにスポーツジムに行くこともある。チームメイト評価を上げる以外、あまり意味がない。街に出かけることもあり、熱愛カップルにヤジを飛ばしてムード×を取得することがある。



●ひとりで気楽にふ～らふら

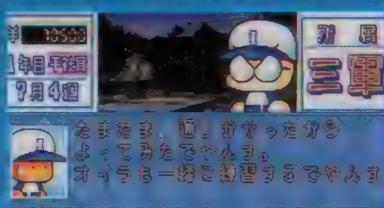
ひとりで出かけると、いろんなイベントが起こったり、新しいキャラクターに会ったりすることも！　はじめに行ける場所は8カ所だけど、最大15カ所まで増えるぞ。といっても、行ける場所が増えるイベントはすべてランダム。自分で選べないだけに、その場所ではいいイベントが起こる。ここでは、そんな？な場所に行くイベントや、その場所に行ったときの効果を紹介。場所によっては行く時期で起こるイベントが違うので、いろいろ行ってみよう。なかには、能力アップや特殊能力を取得できる場所もある。



◀シティセンターでのイベントは[illegible]

神 社
矢部くんについて行く

練習後に矢部くんがひとりでコソコソ帰るところを見失わずについて行くと、神社に行けるようになる。ひとりで行くと素振りをするが、体力が大幅に減るわりにもらえる経験点は少ない。なにか特殊能力がつくかも？



▲たまに矢部くんと一緒に練習することもある

スポーツジム
駅前に開店！ そして

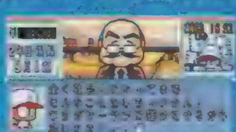
駅前にオープンすると行けるようになる。トレーニングをするには高価なチケットを買わないとダメ。ちょっと高いけど、精神も上がるし、マッサージではケガ×を治せるのでかなり使える。しかし、ジムが借金を抱えて夜逃げして、チケットがパーになることも。



▲駅前に、さっそくオープン！ でも[illegible]

ゲームセンター
拾った30万円をどうする

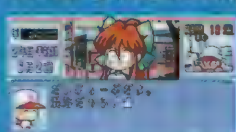
30万円を拾ったときに、警察に届けると行けるようになる。1回¥500のクレーンゲームで景品を取るとチャンス○を取得できるぞ。ただし、何度も失敗するとマイナス能力がつくこともあるのでほどほどに。



▲30万円を[illegible]

温 泉
彼女と一緒に行きたい！

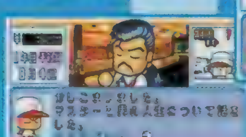
[illegible]。1回¥1,000で体力が中回復、タフ度が大幅（ランニング[illegible]回分くらい）アップする。安くてとってもお得なのだ。[illegible]だけど、彼女の評価が高ければ一緒に…ムフ♡なんてうらやましいっ！

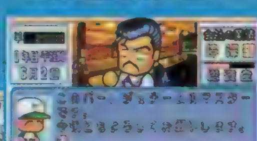


▲[illegible]

バー 遊び人・嶋田に誘われて

仕事後、嶋田に誘われて行けるようになる。体力、やる気を上げ、悪癖をなおすことができる。[illegible]。しかし、飲み代は¥10,000とちょっと高い。





▲評価が高いと行くことができる

◀嶋田はこういう店で[illegible]

場所ごとの効果一覧

場所	料金	効果・内容
居酒屋	¥3,000	体力が少し回復し、やる気が上がる
商店街	¥100～	晩御飯のおかず（大根¥600、とうふ¥300、納豆¥100など）を買って、体力がちょっと回復。彼女と一緒には行けない。
シティセンター	¥400～	プロ野球通信（¥400）、プロの神髄本（¥8,000）、宝くじ（12月3週）など、いろんなものが売ってる
バッティングセンター	¥3,000～	マシンで打撃練習。3回めで150キロ（¥5,000、筋力＋1技術＋2）、5回めでスペシャル変化球（¥4,500、技術＋3）が出現
浜辺	—	時期によって効果が違う。4、10月に行くと、投手はスロースターターがついてしまう。7月2週～8月中は彼女と行くといい
公園	—	さぼりグセをなおすことができる。季節によっていろんな効果があるが、冬（12～2月）にはケガしにくいを取得できるイベントが
遊園地	¥5,000	ひとりで行くと疲れて、やる気ダウン。彼女と行った場合、彼女の性格を考えて乗り物を選ぼう
映画館	¥1,800	同じ映画を2回見ると体力が減るので注意。春（3～5月）、夏（6～8月）、秋（9～11月）、冬（12～2月）で映画が変わる
スナック	¥10,000	バーと同じく、嶋田に誘われて行けるようになる。絵美里はここのママ。弱気をなおすことができるぞ
コンビニ	¥100～	ゲームセンターと同じ、30万円を拾うイベントで行けるようになる。主に回復アイテムを買うことができる

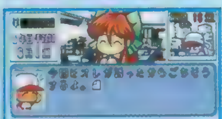
超攻略（サクセス）3 彼女を攻略してラブラブサクセス

野球命のパワプロくんといえども、やはり年頃の男の子。やっぱりカワイイ彼女が欲し〜い！　ということで、現段階でわかっている彼女4人の攻略法とお気に入りデートスポットを紹介。ちなみに、自分から告白するのはムリ。クリスマスが告白されるチャンス。彼女がいれば、誕生日にはいろいろな能力がつくプレゼントをもらえるぞ。



桃井 凜

まずは1、2回、矢部くんと3人で遊び評価を上げよう。その後は、ふたりきりのお出かけでみつぎまくる。しかし、誘うたびにおごらされるのは困りもの。¥1,000のラーメンだと評価ダウンだし。ちなみに、遊園地は観覧車などのゆったり系の乗り物を。天然ボケですから。

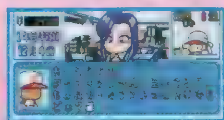


◀毎回おごり（泣）。たまには自分で払ってください。

公園	○	映画館	○
ゲーセン	○	神社	○
バッティング	○	喫茶店	○
浜辺	○	バー	×
シティセンター	○	居酒屋	○
商店街	×	スナック	×

嵐山美鈴

やはりお出かけで誘いまくるしかない。ついでにマネージャーにしておくと○。敵チームの能力を下げる妨害作戦はなかなか使えるしね。それにしても、彼女になってもキツイ性格と酒乱は治らず。そういうわけで、遊園地はジェットコースターなどの激しい系が好き。

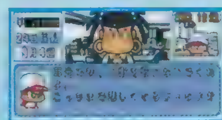


◀いつもキツイから妙にかわいく見える。気のせい？

公園	×	映画館	○
ゲーセン	○	神社	×
バッティング	○	喫茶店	○
浜辺	○	バー	○
シティセンター	○	居酒屋	○
商店街	×	スナック	○

琉球賀エビータ

彼女にするには、はじめに会うときにコンタクトを割ってはダメ。コンタクトをうまく見つけたときだけ、彼女にすることができるのだ。1〜3回食事に誘えばすぐに告白してくるぞ。ワガママで顔もヒドイ（失礼）けど、それだけにいいことがあるかも。3年めに帰るときは…。



◀普段は仕事のジャマばかり。はやくキューバに行け！

公園	○	映画館	○
ゲーセン	○	神社	○
バッティング	○	喫茶店	○
浜辺	○	バー	○
シティセンター	○	居酒屋	○
商店街	×	スナック	○

辺見絵美里

まずスナック・とまり木に行って知り合おう。彼女になってないときは、「出かける」で誘ってもムダ。とにかくお店に通いまくれば（5〜8回くらい）、彼女にすることができる。しかし、すぐに別れ話になるので、ずっとつき合うには超タイヘン。これだから水商売の女は…。



◀毎週のようにデートしても別れるハメに。遊ばれた？

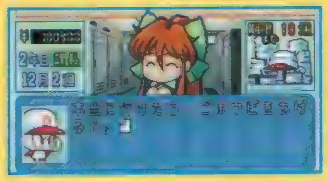
公園	○	映画館	○
ゲーセン	○	神社	○
バッティング	○	喫茶店	○
浜辺	×	バー	○
シティセンター	○	居酒屋	○
商店街	×	スナック	○

電撃パワスポ

矢部くんも参加するぞ!!

ついに開幕!! 電撃パワプロ選手権!!

〜挑戦者募集〜



▲優勝者には超豪華なごホウビをあ・げ・る♡

賞品

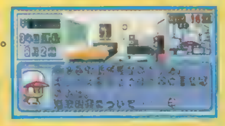
上位入賞者：非売品パワプログッズつめあわせ

優勝者：上記プラス
準優勝者：開発者サイン入り特製グッズ
さらに秘密の特典あり

電撃パワプロとは、全国の読者が、サクセスで育てた選手だけで作ったチーム同士で戦う「パワプロ」全国大会。自分が愛情こめてを作った選手（40人）が集まったら、アレンジモードで好きな球団に入れて、打順などを設定、そのチームをメモリーカードにセーブして編集部に送ろう。編集部では、読者のデータを応募された球団ごとに分けて、COM対戦させ、12球団ごとの代表を決める予選を行う。その後プロ野球とまったく同じようにペナントレースや、日本シリーズを開催して読者の「パワプロ」日本一を決定するぞ。12球団の代表を決める予選の形式は、6チームずつによるリーグ戦3試合モードの勝ち抜き戦。これを勝者が1チームになるまで繰り返すのだ。COM対戦だから、実技が得意じゃなくても、いい選手を育てられれば優勝のチャンスはある。ちなみに対戦時のCOMレベルは「パワフル」。もちろん優勝者、上位入賞者には豪華プレゼントがあるぞ。

特報 この特殊能力はこのイベントでとれ

イベントで取得できる特殊能力をチラッと紹介。まだまだ新しい特殊能力がいろいろあるかも。残りは次号の完全攻略にて大発表するぞ。



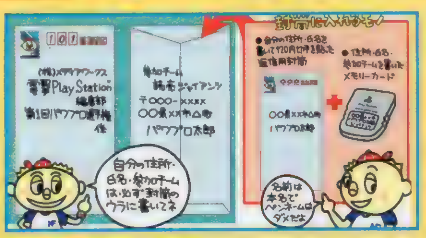
▲意外なところで特殊能力が。

能力名	イベント
クサイところ	投手で全日本の強化合宿のとき、監督がボールを受けてくれるイベントがたまに起こる。ここで変化球練習を選択すると、クサイところを取得できることがある
センス○×	調子を上げてくれたり、コーヒーを入れてくれたりと親切な先輩の有田。素振り見てもらうイベントでは、センス○かセンス×を取得することができる
逆境○	合宿中に起こる矢部くんとの○×ゲーム。勝てば逆境○や勝ち運、負けると弱気、負け運などがついてしまう。先攻のときは確実に勝ちたい
安定感	仕事では何も能力が上がらないのかな……と思いきや、仕事を6回成功させると安定感を取得できる。逆のムラッ気はデートでムラムラすると取得できることがある
特殊変化球	シティセンターに行くと「初めてのHスライダー」など、特殊変化球を覚えることができる本が売っている。価格は¥2,000と、なかなかお手頃だ

応募方法

封筒のウラに自分の住所、氏名、参加する球団名（プロ12球団のなかから）を書き、データをセーブしたメモリーカードと返信用封筒を入れて、右下のあて先まで送ろう。返信用封筒にも¥120切手を貼り、自分の住所、氏名を書くのを忘れないこと。またメモリーカードのオモテにも自分の氏名、応募球団を記入すること。なお、応募は1通につき1チームのみ。データにサクセスで育てた選手以外の選手がいた場合は失格とします。また今回はドラマティックペナントで育てたチームの参加は認めません。

注意 企画の性質上メモリーカードの返送は遅れることがあります。また企画進行に対する電話での問い合わせにはいっさいお答えできません。また悪質なウラワザで作成したチームは、編集部の判断で失格にすることがあります。



あて先
〒101-8305　(株)メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
第1回パワプロ選手権係

しめ切りは9月15日(必着)

4コマつき開発者 愛のコラム



その3 お金と愛と…

「アイテムを買うときは、生活費を払ったあとに」という見事なまでの攻略ヒントマンガですね。もう少しヒントをあげると、てぶくろは即行で買うことと、「プロ××」というアイテムは借金ギリギリまで買えということです。買うといえば、さんざん欲しがって買った浄水器だけど、家に帰れないので効果がわからんという開発者たちのベタな悲劇はいつか報われるのでしょうか。（マンガ・文／KCE大阪・遠山晃氏）



私立ジャスティス学園 NEKKETSU SEISYUN NIKKI 熱血青春日記2

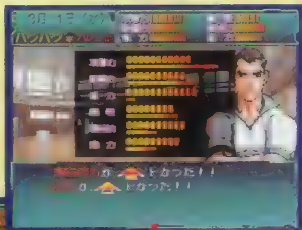
今回は、全イベントのベスト選択肢と隠しコスチュームを一挙公開。『熱血青春日記2』のすべてをここに！

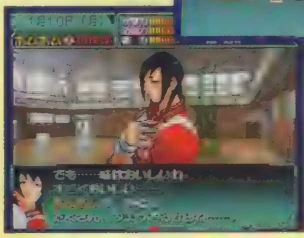
私立ジャスティス学園 熱血青春日記2

発売中 対戦ACT	▶¥5,800 ▶カプコン ▶MC(1ブロック)、PS(10ブロック)、DS(AC非対応)、MT

全移動イベント&強制イベントとクラブイベントを完全攻略！

今回の攻略は、「熱血青春日記２」で最も重要な移動イベントのすべてを完全攻略！コレさえあれば、全イベントを見ることはもちろん、あこがれのあの子と、相思相愛ラブラブモードになることも夢じゃない！　また、１年間同じクラブに所属すると発生する特別イベントの全クラブ分のベスト選択肢と、４人の女性キャラの隠しコスチューム＆専用ツープラトンも大公開！　まさに、「もう攻略本などいらん！」と叫んでしまうほどの、凝縮充実大攻略をお届けするぞ！

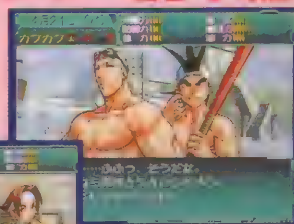




◀▲この攻略を参考にすれば、すべてのキャラのエンディングを見ることも、最強のパラメータを持ったキャラを作ることも難しくないはず。トコトン遊び倒してみよう。

イベントCheck! 移動イベント・前半編

学園生活の前半（４月から８月）に発生する移動イベントは、好感度を上げるイベントが多い。後半でアイテムを確実に入手するためにも、下で紹介している表を参考にして、狙っているキャラとの好感度を上げておこう。８月までは場所ごとに登場するキャラが決まっているので、難しくないはず。まずは下準備が大切なのだ。





◀▲最初のうちに好感度を上げておけば、好感度の高さによって発生する突発イベントの確率もUPするぞ。

コレでバッチリ！全移動イベントベスト選択肢一覧・前半

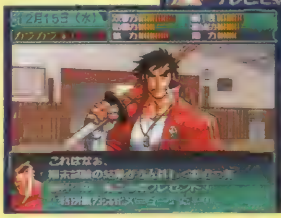
場所		４月	５月	６月	７月	８月
教室	登場キャラ	ラン&ひなた	ティファニー	ひなた	ティファニー	なし
	ベスト選択肢	水泳部の流先輩の噂だろ？	英雄先生を～orティファニーの～	よし、行こう！	あきらめずに交渉してみる	なし
グラウンド	登場キャラ	ロベルト&夏	岩&醍醐	ロイ	なし	将馬
	ベスト選択肢	夏のいる～orロベルトのいる～	俺も参加するよ	じゃあ一緒にやろう	なし	一緒に行く
屋上	登場キャラ	醍醐&エッジ	雹&雷蔵	岩	雹	アキラ
	ベスト選択肢	エッジと腕試し	とりあえず挨拶する	一個くれよ	さすがは生徒会長、スゴい剣技だ	太陽学園
体育館	登場キャラ	バツ&恭介	ロイ&ボーマン	なし	ボーマン	夏
	ベスト選択肢	バツの～or恭介～	狭いと思う	なし	一緒にトレーニングする	輪切りのレモンorスポーツドリンク
保健室	登場キャラ	隼人&響子	なし	雷蔵&バツ	響子	隼人
	ベスト選択肢	隼人先生or響子先生	なし	やっぱり似てないです	響子先生にキック	実はそうなんです
部室棟	登場キャラ	流&将馬	エッジ&アキラ	ラン&恭介	ロベルト	流
	ベスト選択肢	好きor野球の方が好き	エッジを止める	なにか入れない～orそんな事～	RCカー	背泳ぎ

目的に合わせてイベントを選ぼう!

移動イベントは、基本的にキャラの好感度をUPさせるイベントとパラメータをUPさせるイベントの2種類。また、中には好感度とパラメータの両方が上がるものもあるので、ここは狙ったキャラの好感度を上げるのに専念したほうがいいだろう。お目当てのキャラのイベントがない場合は雷蔵や隼人といった「先生キャラ」のイベントで、大きくパラメータをUPしておこう。

ここでは、すべての移動イベントの登場キャラとベストな選択肢を一挙に大公開していくぞ！





▲下の表さえあれば、どこに目的のキャラがいるのか一目瞭然。狙った獲物は逃がさないぜ！

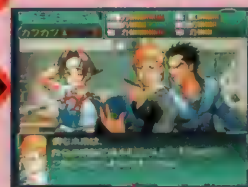
◀パラメータがUPするイベントをすべてクリアすれば、大幅なパワーアップが望めるぞ。

イベントCheck! 移動イベント・後半編

移動イベントの後半（9月～2月）は、各イベント先に複数の登場キャラが用意されている。このキャラたちは同時に登場するわけではなく、その中で1番好感度の高いキャラが登場することになる。とくに、お気に入りのキャラとのエンディングを見たいなら、前半のうちにキチンと好感度を上げておくようにしよう。





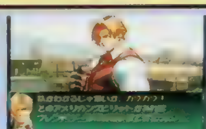


▶後半のイベントは、同じ場所を訪れても必ず同じキャラが登場するとは限らないぞ。

コレで完ペキ!全移動イベントベスト選択肢一覧・後半

9月

食べ物の好みがきっかけで、より友情を深めるロイと自分って一体……？



▲納豆嫌いのロイと話が弾む。栄養はあるんだけどね……。

教室	グラウンド
恭介	ロベルト
意表をついて～→銀で守備を～	左と見せかけてやっぱり左
岩	ボーマン
話しかける	ボーマンの手伝いをする

屋上	体育館	保健室
ロイ	ラン	バツ
嫌いだから食べていない	しょうがない……手伝うか	じゃあ、うちに～→相手はバツ～
雷蔵	エッジ	英雄
攻メノ型or守リノ型	エッジって優しいな	「あっ！　ねずみだ！」と言う

10月

あきら、ついに喫茶店デビュー!!　さて、喫茶店のコーヒーのお味はいかが？



▲初めての喫茶店に緊張気味のあきら。妙にカワイイよね。

教室	グラウンド
アキラ	零
ヘルメットをとる	何を斬ろうとしている？
英雄	醍醐
適当に答える	醍醐先輩とぜひ！

体育館	保健室	部室棟
ひなた	響子	ティファニー
パー→下を向く	体がだるい	肩でも、ももうか？
流	隼人	将馬
なんで水泳をしているのですか？	力で突破する→根性カウンター	何も持たない

11月

忌野流の奥義を伝授してくれる太っ腹学園長が登場！　その効果のほどは？



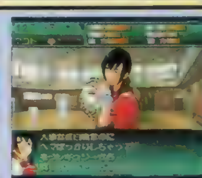
▲好きなほうのパラメータを上げくれるなんて……太っ腹。

教室	グラウンド
ティファニー	将馬
おいしいよ	面白そう
隼人	雷蔵
憧れているのは隼人先生です！	体力増強術or潜在能力開眼術

屋上	体育館	部室棟
醍醐	夏	ロベルト
自分に嘘をついている	からかうのはよくないよ	歯ごたえ十分のナッツ入り～
英雄	ボーマン	岩
吸っていない	手伝う	相撲が好きじゃないのか？

12月

落ち込んでいる夏なんて似合わない。やっぱり夏には笑顔が一番だよね。



▲いつもは勝ち気でも、やっぱり夏も女の子なんだよね。

教室	屋上
バツ	零
断る	相殺狙い
響子	アキラ
誤解を解く	練習を手伝おうか？
岩	ボーマン
岩を応援する	合唱に参加する

体育館	保健室	部室棟
ロイ	ひなた	恭介
パス	掛け持ちしすぎだよ	しょうがない……つきあおう
夏	エッジ	ラン
そんなことない	エッジを止めたほうがいいか	モデルになら俺がなってやるよ
隼人	雷蔵	流
腕立てふせ300回	※好感度を上げたいキャラを選択	紅茶を

1月

今月は、移動イベントより強制イベントの「初詣」が重要。パラメータUPなら根性神社、キャラの好感度をUPなら恋愛神社へGO！

教室	グラウンド	屋上
バツ	恭介	零
俺がやるよ	俺を練習台に使ってくれ	秘書
エッジ	将馬	ロベルト
シールプリント写真	練習に付き合う	彼女のことが好きなのか？
ラン	醍醐	雷蔵
余ったらぜひ俺に	理由を聞くまで呼ばない	精神鍛錬法or知性洗練法

体育館	保健室	部室棟
アキラ	響子	ひなた
どうして醍醐先輩は乗らないの？	手紙を読まない	いっちょやってやるか
ロイ	ティファニー	バツ
ロイを信用する	くすぐる	ロベルトってガンマニア～
流	英雄	ボーマン
泳ぐのが好きなんですね	机の上を探す	それは許せないな

2月

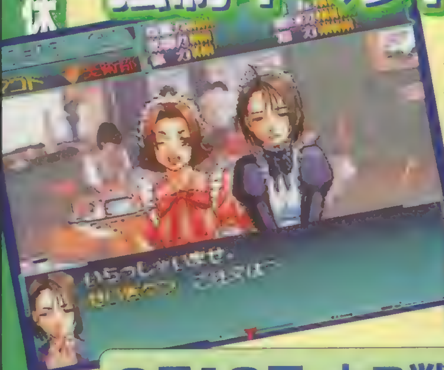
強さよりもキャラの好感度を上げることに努力してきたナンパ野郎に審判が下る「バレンタインデー」。さてさて結果はどうかな？

教室	グラウンド	屋上
恭介	ロイ	零
俺がバツを～or俺がひなたを～	断る	2年あれば……私が手伝う
アキラ	ひなた	ティファニー
上段ガード	ＯＫ	音楽ゲーム
岩	隼人	英雄
窓を叩く	中盤で待機	よくわからなかった

体育館	保健室	部室棟
バツ	響子	ロベルト
アウト！　バツの負けだ！	響子先生の色気に興奮している～	ロベルトってガンマニアだった～
夏	エッジ	流
手伝おうか	おーい、エッジ	野球チームのジャンパー
醍醐	ラン	将馬
先輩を超えてみせます	ラン、遅刻だぞ！	手伝おうか

※表内の選択肢で、2つの選択肢が「→」で分けられているものは連続して登場する選択肢を、「or」で分けられているものは選んだ選択肢によって、好感度やパラメータが変化する選択肢を表しています。

強制イベントで好感度&パラメータを確実にUP!



強制イベントは、必ず発生する年中行事なので、ベスト選択肢を覚えて確実に好感度とパラメータをUPさせておきたいイベントだ。ここでは選択肢の登場する強制イベント&すべてのベスト選択肢を大紹介! これさえあれば、好感度やパラメータもぐんとUPするぞ。



◀強制イベントは、好感度を上げるイベントが充実しているぞ。

4月26日 遠足

最初の強制イベントとなる遠足では、遊園地のアトラクションごとに登場するキャラが決まっている。好感度を上げたいキャラの登場する場所に移動後、下で紹介している表に対応した選択肢を選べばOKだ。

アトラクション	ベスト選択肢
観覧車	ハツを止める
ゲームコーナー	よし、やろう
お化け屋敷	一緒に入る
ジェットコースター	そのまま
その辺を散歩	池の方に行く



▲ランの好感度をUPさせる場合は、「ジェットコースター」を選択しよう。

6月12日 太P戦

太P戦では、競技としてプレイすることになるミニゲーム、「決戦!炎のスプリント」の結果によって、同じ学校に在学しているキャラたちの好感度とエディットキャラのパラメータがUPする。100メートルを10秒台で走ることができれば、問題なく勝てるぞ。





◀▲好感度を上げたいキャラと同じ高校に在学することも非常に重要!

7月31日 プール

プールイベントは、イベント中に選択肢が登場しないため、そのままプールに誘ったキャラの好感度がUPする。一応パラメータもUPするが、ホントにわずかなので、ここはお気に入りキャラのまぶしい肉体美(男子)や水着姿(女子)を存分に堪能することにしよう。

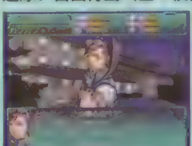




◀▲好感度を上げることよりも、水着姿を見ることのほうが重要(笑)。

8月13・14日 臨海合宿

臨海合宿は、2日に渡って行われるため、遠泳、自由行動(昼・夜)と3つのイベントが用意されている。右の表を参考にして、好感度を上げたいキャラの選択肢を見逃さないようにしながら進めていこう。



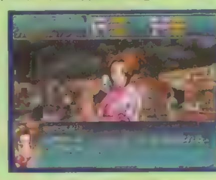
▲先生たちに隠れて花火をするのってドキドキするね。

キャラ	選択肢
ハツ	[illegible]
ひなた	ひなたの分も食べてやる(昼)、手持ち花火(夜)
恭介	[illegible]
ラン	打ち上げ花火(夜)
[illegible]	[illegible]いく(昼)、流にまかせる(夜)
将馬	将馬を応援する(昼)、野球中継(夜)
夏	[illegible]
ロベルト	ロベルトを応援する(昼)サッカー中継(夜)
岩	[illegible]
エッジ	塩をかけて食べる(昼)、エッジとチームを組む(夜)
アキラ	何もかけずに食べる(昼)、アキラとチーム～(夜)
ロイ	ロイに合図を送る(昼)、ロイとおみやげを見る(夜)
ティファニー	ティファニーに合図を～(昼)、ティファニーと～(夜)
ボーマン	ボーマンに合図を～(昼)、ボーマンと～(夜)
響子	喜んで引き受ける(昼)、響子先生にお酒を～(夜)
隼人	隼人にゆずる(昼)、隼人先生ににお酒を～(夜)
英雄	英雄にゆずる(昼)、英雄に賛成する(夜)
[illegible]	なし
雷蔵	なし

8月28日 夏祭り

夏休み最後のイベントとなる夏祭りでは、誘ったキャラの浴衣姿の感想を聞かれる選択肢が登場する。どのキャラも「ステキな浴衣だね」や「いい柄だね」といった浴衣をホメる言葉より、「よく似合う」や「カワイイ」などの本人をホメる言葉のほうが好感度は大きくUPするぞ。





▲浴衣を着た女の子が恥じらう姿って、絵になりますなあ。なんとも……。

◀金魚すくいのプロって一体? そして、金魚すくい屋さんの運命は?

9月25日 学園祭

学園祭では、ダンス大会が始まる前に3カ所のイベントを見ることができる。各イベントで入手できる「学園祭カード」は、大幅にパラメータをUPしてくれる。右の表を参考にすれば、確実に手に入れることができるぞ。しかし、そこで問題になってくるのがカードの種類。長所を伸ばしたほうが効果を実感しやすいが、目指すエディットキャラの特性にあわせて、短所を補うのもいいだろう。

場所	選択肢	カード
喫茶店	ショートケーキ	[illegible]
	モンブラン	潜在カード
	チーズケーキ	[illegible]
グラウンド	ティファニーと考える	体力カード
	隼人先生に聞く	[illegible]
	醍醐先輩に直接聞く	知力カード
屋台村	[illegible]	[illegible]
	サッカー部のたこ焼き	根性カード
	[illegible]	[illegible]
演劇	恭介の演技が	知力カード
	ロイの演技が	[illegible]
	響子の演技が	潜在カード
腕相撲	[illegible]	攻撃カード
	短期戦で全力を(将馬)	防御カード
	心理戦に持ち込む(岩)	[illegible]
お化け屋敷	エッジに修理させる	潜在カード
	英雄に修理してもらう	攻撃カード
生徒会室	ランを追い払う	知力カード
	ランの取材を手伝う	攻撃カード

11月27日 五輪祭

五輪祭では、まず出場する種目をホームラン競争、PK戦、サービスエースの3つの中から選択、続いて誰に勝利を捧げるかを決定する。そして、ミニゲームで規定以上の成績を上げることができれば、大会MVPに選ばれ、パラメータと勝利を捧げたキャラの好感度が大幅にUPするぞ。

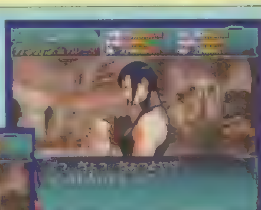


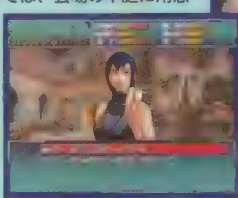


◀▲勝利を捧げる対象となるのは、同じ学校に在学するキャラたちのみ。太P戦同様、ここでも入学時の学校選択の重要性が問われるぞ。

12月25日 クリスマスイブ

クリスマスイブは、ロイにクリスマスパーティ会場へ招待される。ここでは、会場の中庭に用意されたクリスマスツリーを一緒に見に行く相手を選ぶことになる。その後の選択肢では、「○○と一緒だと楽しいから」を選択するのが正解。好感度が大幅にUPするぞ。





▲顔を赤らめる夏。いつも勝ち気なだけに、ドキッとするね。

◀やっぱり一緒にいると楽しいと言われたら、嬉しいよね。

1月1日 初詣

初詣の行き先に根性神社を選択した場合は、パラメータを部分的にUPさせよう。ここまできたら、細かな調整より長所を大きく伸ばしておくべきだろう。恋愛神社を選択した場合は、道中に目当てのキャラが登場すれば、好感度がUP。バレンタインが楽しみだね。



◀好感度が低いと登場しないことも。



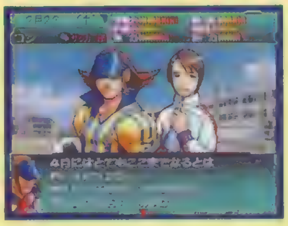
▶「部分的にレベルアップ」を選択したほうが、パラメータの上昇率が高いのだ。



◀目当てのキャラが登場すれば、一安心。

クラブイベントでパラメータを底上げしよう!

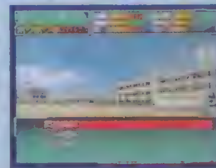
エディットキャラのパラメータをUPさせるクラブ活動。このクラブ活動を1年間同じクラブで続けると、特別イベントが発生する。この特別イベントは、各クラブごとに用意されており、通常の特別練習以上に大幅なパラメータUPが望めるのだ。ここでは、各クラブごとのオススメ育成方針と特別クラブイベントを紹介！　参考にしながら最強キャラを目指してみよう。



◀1つのことを続けた人だけが特別イベントを見られるのだ。

野球部
レギュラーの座を賭けて将馬と一騎打ち!

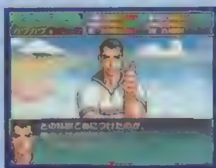
野球部の特別クラブイベントは、将馬とレギュラーの座を賭けて一騎打ち。将馬の投げる分身魔球を打ち返し、見事レギュラーの座を獲得することができれば、大幅にパラメータがUPする。しかし、将馬の投げる分身魔球の球筋は、完全にランダムなので、イベント直前のセーブを忘れずに。



◀セーブ&ロードを繰り返せば、確実だ。

バレー部
バレーボールの極意は「海」にあり!

バレー部の特別イベントは、元全日本代表の沖田コーチの必殺技を伝授してもらえる。しかし、どの必殺技も沖田コーチ自身すら使用したことはない、幻の必殺技ばかり。しかし、「海」で会得できる大津波ブロックだけは、大幅にパラメータUPが期待できる。バレー部はコレに賭けよう。



◀バレー部の特別イベントは「海」で決まり。

サッカー部
前はヒザ、後ろはカカト、上はアタマだ!

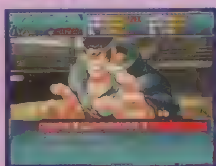
サッカー部の特別イベントは、リフティング大会。このイベントは、ボールの位置に合わせてリフティングする位置を選択していく。ただし、選択肢を選ぶときに制限時間が設けられており、選択に時間をかけすぎるとボールを落としてしまう。落ち着いて正解の選択肢を見極めよう。



◀最後の選択肢は、紛らわしい言葉に注意!

相撲部
己の力を信じて、正面からぶちかませ!

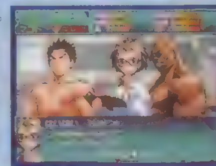
相撲部の特別イベントは、同じ相撲部に所属する岩との真剣勝負。1年間の練習の成果を試すのに不足のない相手だろう。ここでは、正面からぶつかってくる岩にどう対処するかを決定することになる。奇をてらわず、正面から思いっきりぶちかまして、自分の成長を確認してみよう。



◀岩の巨体にヒビらず、正面から当たっていけ!

美術部
芸術といえば、やっぱりヌードでしょう

美術部の特別イベントは、人体デッサン。どんな女性が登場するのか思わず期待してしまうが、モデルは学食で食い放題の条件につられたバツと、ボランティアという言葉にだまされた(?)ボーマン。ここでの選択肢はモデルに「ボーマン」を、座る席は「遠く」を選択すれば、バッチリだ。



◀どっちもあんまり見たくないけど……。

吹奏楽部
緊張はツープラトンで解消してあげよう

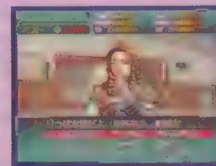
吹奏楽部の特別イベントは、発表会の会場で行われる。といっても自分が出場するわけではなく、クラブキャラの静音を応援するのだ。普段からあまり感情を表に出さない彼女も、初めての発表会に緊張気味。ここでの選択肢は、緊張をほぐしてあげるために「ファイト百倍」で励まそう。



◀「ラブ&ピース」を選ぶのもイイかも?

演劇部
格闘もこなす俳優を目指そう!

演劇部の特別イベントは、新入生を迎える歓迎会で行われるオーディション。渡された台本のセリフと順番を覚えて、劇を進めていく。選択肢は、「それでは、私をさがしておられたか?」、「彼は数を数えていたのだ」、「りっぱな男だよ、すぐれた、教養のある」の順で選択しよう。



◀最後の選択肢は、落ち着いて決定しよう

化学部
化学部だけに、クスリでパワーアップ?

化学部の特別イベントは、ハカセの作ったアヤシげなクスリを飲むことになる。クスリは3種類用意されていて、「赤いクスリ」を選択すれば、パラメータが大幅にUPするぞ。パラメータが高すぎて困っている人は、パラメータが下がってしまう「青いクスリ」を選択するのもおもしろいかも。



◀しかし、生徒を実験台にするなんて……。

帰宅部
やっぱりクラブじゃないしね……

帰宅部、と一応「部」という字はついているものの、当然学校側はクラブ活動とは認めていない。よって1年間、帰宅部を続けても特別イベントはなし。みんながクラブ活動で努力している間、好きなことをしてきたんだから。ただ、委員長の質問に対する答えによっては、もしかすると……。

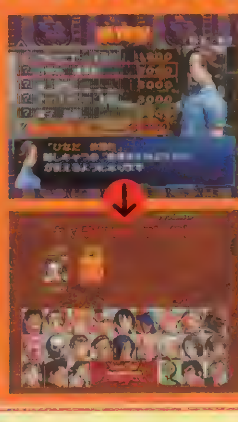


◀自由が学生の特権だ。後悔はないよね?

やっぱりあった!　隠しコスチュームを大公開!

前作で一番に好評だった、女性キャラの隠しコスチューム。今作でも、4人の女性キャラに用意されている。コスチュームだけでなく、それぞれ専用のツープラトンも用意されているぞ!





専用ツープラトンを紹介!

ひなた
クロスファイヤーキック



ティファニー
ダイブ&プレス



響子



夏
Wスカイアタック



スーパーロボット大戦コンプリートボックス

いよいよ『スーパーロボット大戦コンプリートボックス』の攻略も最終回。残された『EX』の「シュウの章」を一挙攻略！

スーパーロボット大戦コンプリートボックス

発売中 S・RPG	▶¥6,800（CD2枚組） ▶バンプレスト ▶MC（2ブロック）

『スーパーロボット大戦』最終章「シュウの章」一挙攻略！

『EX』には、陰の主人公ともいうべき、闇の貴公子シュウのシナリオが隠されているのだ。そこで今回は、その3つ目のシナリオ「シュウの章」を一挙に攻略していくぞ。このシナリオは、ほかの2つに比べて非常に難易度が高い。プレイするには、十分気を引き締めてかかろう。



◀『EX』のすべての物語の鍵を握るシュウ。どんな結末が待っているのか？

改造ワンポイント

シュウはすぐに1人で出撃してしまうので、補給に不自由してしまいがち。改造のポイントとしてはグランゾンのステータス、とくに装甲とHPを強化しよう。



◀その他のユニットも基本的にENを改造しておいたほうがいいぞ。

ルート図

- シナリオ1 シュウ、目覚める
- シナリオ2 戦国魔神ゴーショーグン
  - 「いいえ、少し遠回り～」を選び遠回りする → シナリオ3 バゴニアの傭兵 → シナリオ4
  - 「そうですね。～」を選び、近道をする → シナリオ4
- シナリオ4 ヌエット⋯
  - 「ああ、そうですね。～」を選び、西に進む → シナリオ6 リューネ＝ゾルダーク
  - 「かまいません～」を選び、そのまま進む → シナリオ5 復讐の騎士
- シナリオ7 モニカ、その愛
- シナリオ8 遭遇、サイバスター
- シナリオ9 ノルス奪取
- シナリオ10 闇のささやき
- シナリオ11 テリウスの決意
- シナリオ12 特訓
- シナリオ13 ジハード
- シナリオ14 封印
- シナリオ15 邪神解放
- シナリオ16 反逆

シナリオ1 シュウ、目覚める

★いきなり辛口のマップ！

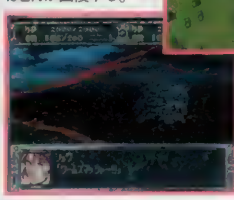
「マサキの章」のシナリオ1とシチュエーションは似ているのだが、難易度は別モノ。始まったら、まず「気合」を1回使って、とりあえずワームスマッシャーを使えるようにして、一気に上の街へ移動。あとはワームスマッシャーでHPを削って、MAP兵器で決着をつけてしまおう。☆イベント:クリア後、サフィーネが仲間になる。



◀少しでも受けるダメージを減らすために、地形は有効に活用していかないと、ツライ戦いになってしまう。



▶早めにこのあたりに移動しよう。街の上ではENが回復する。

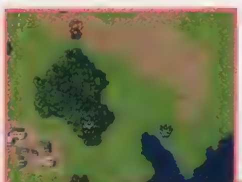


◀ワームスマッシャーを使えれば、まわりの敵はザコに早変わり。「気合」を使ってすぐに気力を上げておこう。

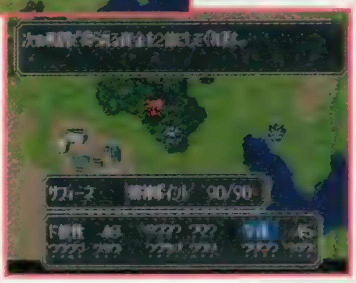
シナリオ2 戦国魔神ゴーショーグン

★仲間ができて若干ラクに!?

前のマップ同様、開始直後「気合」を1回使っておこう。基本的に「シュウの章」ではこのパターンは必須。それから、西の街にシュウを移動させ、そこから東に7ぐらい移動した辺りにサフィーネを待機。あとは寄ってくる敵をシュウで削ってサフィーネでとどめを刺そう。グランゾンは強力なので、無理にシュウのレベルを上げなくてもいいぞ。☆イベント：敵を1体倒すと会話イベント発生。



◀サフィーネはグラビトロンカノンの射程外ギリギリのあたりに待機させておこう。



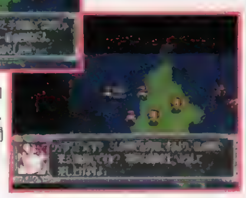
▶全体的に資金不足になりかねないので、とどめには「幸運」をかけて。

シナリオ3 バゴニアの傭兵

★仲間にする？ アイテムにする？

初期配置の敵の中に、ジェリド、ライラ、カクリコンの3人がいる。この3人を倒すとアイテムが手に入るのだが、はっきりいってオススメできない。ここは素直に説得して仲間にしておこう。仲間にしたら、あとは一気に残った敵を倒すだけだ。早めに3人を説得すれば、このシナリオは難しくはない。☆イベント：シュウでジェリド、ライラ、カクリコンを説得可能。ただし、3人とも生き残っている場合のみ。1人でも倒すと説得できなくなる。





▲▶仲間になるパイロットが少ないので、この3人はしっかり仲間にしておいたほうがイイぞ。

★入手可能アイテム★

キャラ	アイテム
ジェリド	リペアキットS
ライラ	アポジモーター
カクリコン	リローダー

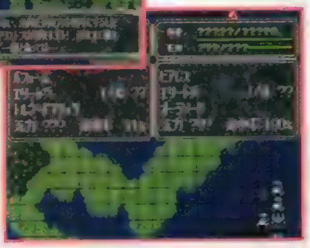
●Pはプレイヤーフェイズ、Eは敵フェイズを示します。その前にある数値はターン数です。「3E」とある場合、3ターン目の敵フェイズという意味になります。[illegible] 出現パターンまでに敵を全滅させると、その⋯で出⋯します

シナリオ4 ヌエット海

★3つ巴の戦いは避けよう

スタート後、つい西にある森に陣を敷きたくなるが、それはやめておこう。なぜなら、3ターン目に森の上にカークス軍の軍勢が現れ、初期配置のシュテドニアス軍に攻撃を仕掛けるからである。ここはおとなしく彼らの戦いを傍観しよう。ある程度敵の数が減ってから、戦闘に参加するように。☆イベント：3E：中立増援（カークス軍）出現。4E：敵の増援出現。シュウでクワトロを説得すると仲間になる。





▶わざわざ三つ巴の戦いにする必要はない。両軍が疲弊してから、戦いに参加しよう。

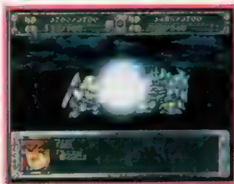
★入手可能アイテム★

キャラ	アイテム
クワトロ	マグネットコーティング

シナリオ5 復讐の騎士

★意外に厄介なリューネたち

何が厄介かといえば、アムロとカミーユが2回行動できることと、射程距離が長いことである。しかし、MSの弱点である移動後に強力な攻撃ができない点をつけば簡単に倒せる。まず、アムロの移動地点にグランゾンで先回りしよう。アムロを倒したら、次にカミーユを倒す。あとに残った敵は簡単に倒すことができるだろう。



◀ロンド＝ベルのエースは敵にまわすとこんなにも強いものだったのか。まずはアムロから潰しにかかろう。



▶MSの移動後攻撃は大して痛くないのでそこをついていこう。



◀もう１人のエース、カミーユも早めに倒しておこう。そうしないと味方の被害がさらに大きくなってしまう。

シナリオ6 リューネ＝ゾルダーク

★バーンは絶対に説得しよう

まずはまっすぐ北にある山を目指して進もう。そこに陣を敷いて、あとは待機。すると、バーンが現れるので速攻で説得して仲間にしよう。彼の乗るズワァースは非常に強力だし、なによりバーン自身の能力も高いので、仲間にする価値は高い。彼がいるのと、いないのとではこのあとの難易度がぜんぜん違うものになる。あとはバーンとシュウで敵に突っ込めばOK。☆イベント：シュウでバーンを説得可能。





▶ズワァースは、マップクリア後に改造されてズワァース改になり、パワーアップする。

★入手可能アイテム★

キャラ	アイテム
バーン	チョバムアーマー

シナリオ7 モニカ、その愛

★なるべく安全に撤退しよう

いくらグランゾンが強いといっても、敵の数が多いので、全滅させることは難しい。ここはおとなしく適度に敵を倒したら、マップ西側へと移動してクリアしてしまおう。もし正面から戦おうというのであれば、あらかじめ運動性とＥＮを徹底的に改造し、神殿の上で戦闘しよう。☆イベント：座標（x，y）が(21，15)～(24，18)に入るとイベント発生。その後(00，00)～(00，27)に到着でクリア。



◀脱出するのは適度に稼いでからでもいいが、敵の数が多いので、無理は禁物。



▶もし稼ぐのであれば、高い地形効果を持っている神殿の上で待機。

シナリオ8 遭遇、サイバスター

★おなじみのイベントマップ

合流ポイントに向かうシュウたち。だが、その途中、かつて感じたことのあるプラーナ（気のようなもので、魔装機を動かすのに必要なもの）を感知し、その地点へ向かった。そこで出会ったのは、魔装機神サイバスターと、そのパイロットであり、シュウを追いかけるマサキであった。彼との出会いは記憶喪失のシュウに何をもたらすのか？



◀シュウが感じたプラーナをたどって行った先には、宿命のライバルともいうべき、マサキがいた!!



▶マサキとの再会が、記憶喪失のシュウに変化をもたらす!?



◀マサキを相手にせず、シュウは再び旅立って行くのであった。狙うは邪神の復活。その１点のみ！

シナリオ9 ノルス奪取

★ノルスは確実に入手！

このマップはタイトルどおり、魔装機ノルスを奪うことが目的。しかし、ノルスを奪取するには初期配置の敵全滅後に現れる移動要塞を破壊しなければならない。この要塞は、戦闘をしないでひたすら逃げるので、スタートと同時にグランゾンを南西に移動させ、初期配置の敵を全滅させて、移動要塞を待ち伏せよう。☆イベント：初期配置の敵を全滅させた直後と、その次のターンに敵の増援出現。



◀魔装機ノルスは修理装置を持っている貴重なユニット。何が何でも手に入れろ！



▶移動要塞を倒すのであれば、だいたいこのあたりで待ち構えよう。

●８月20日（金）、東京お台場のZeppTokyoにて『スパロボ』ファンのためのスペシャルイベント「スーパーロボット大戦大感謝祭」が開催されます。電撃ではこのイベントの参加券をペアで20組の読者にプレゼント。欲しい人は、官製ハガキに自分の住所、氏名、電話番号を記入して、〒101-8305（株）メディアワークス DPS「スパロボ感謝祭」係まで送ってください（しめ切りは８月６日必着）。なお当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

シナリオ10 闇のささやき

★グランゾン抜きの戦闘だぞ

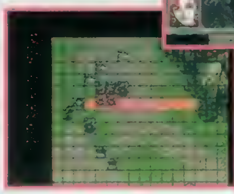
ここまでグランゾンに頼って戦ってきた人にはツラいシナリオ。そうでない人にも割と難易度は高いのだが、バーンが仲間にいれば話は別。バーンを東の山の上に移動。HPを削らせて、ほかのユニットでとどめを刺していけばOK。☆イベント：8P：マップクリア。クワトロがいればサザビー入手。ジェリドがいればドーベンウルフ入手。



◀グランゾンなしのこのマップ。今までにしっかりと育てていないと、かなり厳しい難易度だぞ。



▶8ターン目にはグランゾンが現れて撤退してしまう。

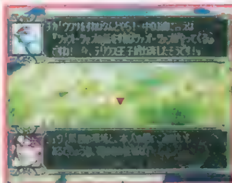


◀バーンがいなければかなり厳しい。メガバズーカランチャーでまとめて片付けていかないとツラいぞ。

シナリオ11 テリウスの決意

★またまたイベントマップ登場

ラングランの王位継承者の1人である、テリウス＝ビルセイアを必要とするシュウ。そこへテリウスがカークス将軍の元から出奔したとの情報を得て、単身彼の元へ向かうことに。そこで出会ったのは同じくテリウスを必要としていたマサキたちであった。はたしてマサキの眼前でテリウスを連れ出すことができるのであろうか？



◀テリウスを追い求めるシュウの耳にテリウスがカークスの元を出奔したとの情報が入ったぞ。



▶テリウスの力を認めるシュウ。そしてテリウスに誘いの手を…。



◀シュウの誘いに答えるテリウス。臆病だったテリウスが、今初めて自らの意思で決定し、行動に移す。

シナリオ12 特　訓

★ひたすら特訓！　レベル上げ

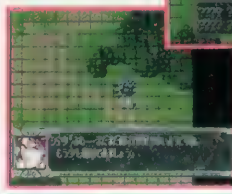
敵の数は少なく、難易度自体は「シュウの章」の中でも低め。しかし、クリア条件がテリウスのレベルが25以上になることという、一風変わったものになっている。25以上にならないと、何度もこのマップに挑むこととなる。幸いテリウスは「努力」を持っているので、敵を倒すときには忘れずに使おう。それほど難しくはないシナリオだ。



◀スタート地点すぐ横の街の上で待機。地形効果を使って戦えば、そんなに悩むことなくクリアできるぞ。



▶敵にとどめをさすときに、「努力」を使えば早くレベルが上がる。



◀レベルが25になるまではこのマップから先には進めない。腰を据えてレベルを上げるのもイイぞ。

シナリオ13 ジハード

★戦力増強、アハマドを仲間に

難易度が高い「シュウの章」の中でもさらに難しいこのシナリオ。まず、最初の選択で「ムダに戦力を～」を選ぼう。そうするとラテルとミラが撤退し、さらにアハマドを仲間にできる。スタート後はすぐ南の街に陣を敷いて待とう。☆イベント：「そうですね……～」を選択で、そのまま戦闘開始。「ムダに戦力を～」選択でラテルとミラが撤退。ラテルたちがいなければシュウでアハマドを説得可能。





◀▶敵の数を減らす意味と、アハマドを仲間にするためにも「ムダに戦力を～」を選ぼう。

★入手可能アイテム★

キャラ	アイテム
アハマド	バイオセンサー

シナリオ14 封　印

★これも恒例？　邪神マップ

これまた恒例になった邪神の分身とのバトル。攻撃力の高い武器を持っていないこのメンバーでは、ほかの章より厳しい戦いが待っている。基本的に各個撃破を狙うのがベスト。サザビーやズワァース改といった回避率の高いユニットを囮にし、リニアレールガンなどでの遠距離射撃が基本。まずは攻撃をワザと防御して気力を上げておくといい。



◀グランゾンを敵に接近させて、まずは気力を上げよう。そのために、敵の攻撃はすべて「防御」しよう。



▶リニアレールガンで遠距離から狙い撃ちしておこう。

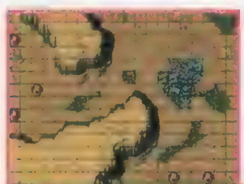


◀ヴォルクルスの分身は獲得資金が高いので、倒すときにはぜひ「幸運」をかけておいたほうがイイぞ。

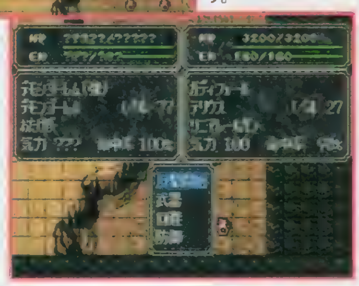
シナリオ15 邪神解放

★最後のレベル上げマップ

次のマップが最終面なうえに、そんなに難しくないのでこのマップでしっかりと経験値を稼いでおこう。とくにサフィーネのレベルによっては、次のマップでの展開が大きく変わってくるので、このマップでレベルを上げておこう。スタート後にすぐ南側にいる敵を倒して、そのまま待機する。残りの敵は適当にHPを削ってから、レベルを上げたいパイロットでとどめを刺す。がんばって稼ごう！



◀大体このあたりに固まって、寄ってくる敵を順番に片付けていこう。



▶このマップで弱いキャラをしっかりと育てておいたほうがイイぞ。

シナリオ16 反逆

★最終マップ、邪神を倒せ!

ヴォルクルスとその分身4体が相手だが、狙うはヴォルクルスのみ。早めにシュウの気力を上げて、ブラックホールクラスターをぶち込もう。それに加えてサザビーのファンネルや、リニアレールガンなどの長射程武器を使えば楽勝で倒せるぞ。☆イベント：サフィーネのレベルが29以下の場合、会話イベント後サフィーネが敵になる。サフィーネのレベルが30以上の場合、会話イベント発生のみ。



◀サフィーネのレベルが29以下だと敵に寝返ってしまう。自軍の中に敵が発生する結果に。



▶ヴォルクルス本体を倒せばゲームクリアに。一気にたたんでしまおう!

衝撃 あのネオ・グランゾンが使える!?

SFC版にもあった、ネオ・グランゾン使用コマンドが、PS版にもあることが判明したぞ。出現方法はシュウの章が出現しているセーブデータを使って、「EX」を立ち上げて、タイトル画面で「↓↑←→L1R1」と入力。タイトル画面のバックに雷が落ちれば成功。あとはISSを使わないで「シュウの章」を始めればOK。

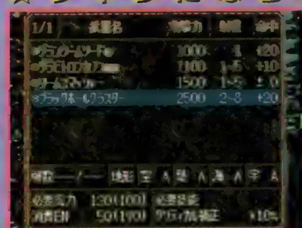


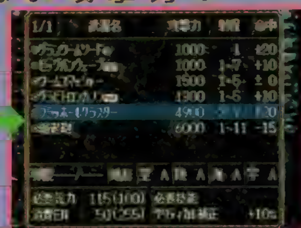
★ハンパじゃないそのスペック!





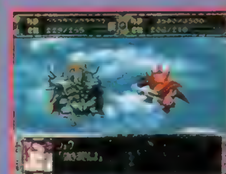
★シャレにならない攻撃力!





ちょっと注意!

ネオ・グランゾンを使ったデータで「マサキの章」や「リューネの章」を始めると、シュウはネオ・グランゾンに乗ってくる。「リューネの章」でシュウと戦うのならば注意しよう!!

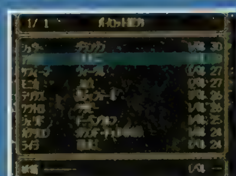


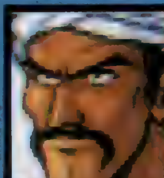
▲ネオ・グランゾンを相手にするのは厳しいぞ。

「シュウの章」参戦パイロット一覧表

「シュウの章」に登場する全10キャラの精神コマンド、特殊技能、2回行動レベルを紹介。

ここでは「シュウの章」に登場する10キャラの精神コマンド、特殊技能、2回行動レベルを紹介していくぞ。「シュウの章」は仲間になるキャラが少ないうえに、すぐに部隊が分かれるので、しっかりと育てておかないと、かなり悲惨な目に会ってしまう。とくに戦艦ユニットが存在しないので、「補給」や「信頼」といった回復系コマンドは絶対に覚えさせておこう。

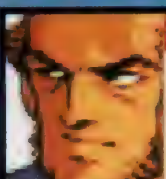




アハマド=ハムディ 40

加(7)	閃(5)	ド(1)
熱(19)	気(3)	激(40)

○特殊技能：切り払いL1～8☆エース級の強さを誇る。



カクリコン=カクーラー 42

加(6)	閃(22)	根(1)
必(18)	気(11)	攪(29)

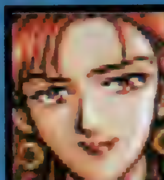
○特殊技能：切り払いL1～4。S防御L1～4。



クワトロ=バジーナ 34

手(12)	加(1)	根(1)
挑(22)	熱(9)	覚(21)

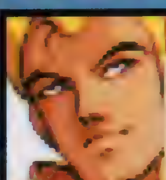
○特殊技能:NTL2～8。S防御L2～8。切り払いL2～8。



サフィーネ=ヴォルクルス 37

ド(1)	熱(29)	幸(9)
補(31)	友(30)	愛(20)

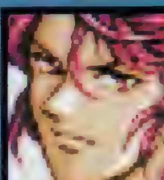
○特殊技能：切り払いL1～8。☆前半は「幸運」がメインに。



ジェリド=メサ 32

手(30)	加(3)	挑(20)
ド(1)	熱(28)	覚(31)

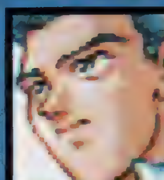
○特殊技能：S防御L1～4。切り払いL1～4。



シュウ=シラカワ 33

手(1)	加(3)	根(1)
熱(32)	気(4)	幸(19)

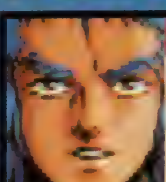
○特殊技能：切り払いL1～8。☆「幸運」で資金を稼ごう。



テリウス=ビルセイア 27

閃(21)	根(19)	努(1)
熱(30)	気(20)	覚(40)

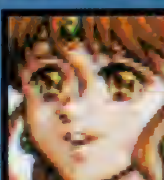
○特殊技能：切り払いL1～8。☆「努力」と合わせて2回行動。



バーン=バニングス 39

加(2)	根(1)	ド(1)
熱(7)	覚(32)	魂(31)

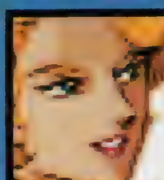
○特殊技能：聖戦士L1～8。切り払いL1～8。



モニカ=ビルセイア 31

必(8)	信(27)	気(21)
幸(7)	補(24)	愛(2)

○特殊技能：切り払いL1～8。☆絶対に「補給」を覚えよう。



ライラ=ミラ=ライラ 45

手(10)	信(29)	挑(12)
ド(1)	熱(15)	気(10)

○特殊技能：S防御L1～4。切り払いL1～4。

みんなのGOLF 2

発売直前チェック! CHECK!!

みんなのGOLF2

7/29 SPG ▶¥5,800 ▶SCEI
▶MC(2ブロック)、PS(2ブロック)、MT、4P対戦可

話題の「みんゴル2」もついに発売直前。そこで今回は前作からの変更点を中心に、読んですぐに役立つ情報をまとめて紹介することにしよう。誰でも参加できる「電撃オープン」の告知も要チェックだ!

MINNANO GOLF2

「ツアーモード」で手に入る賞品を大公開!!

全20戦もある大会を戦っていく「ツアーモード」。能力の高いキャラを使えるようになったら、コース数を増やすためにも積極的に挑戦してみよう。ここで賞金を稼いでランクを上げれば、貴重な賞品が手に入るのだ。なお、今回はマッチプレイの最後で手に入る最強の3キャラと、その特徴も初公開しているぞ。早く彼らをマイキャラとして使いこなしてみたいね!



◀大会使用コースはランダム。苦手なコースが出たらリセットするのも手だ。



◀マッチプレイで勝って、13人目のキャラクター、ベイダーをゲット!

優勝すると賞品がもらえるぞ!

ツアーで優勝すると副賞として賞品がプレゼントされる。1位タイであっても賞品はもらえるので(賞金は頭割りになるため少なくなる)、がんばって優勝を目指そう!



▶賞品の内容は大会ごとに決まっている。下の表が役に立つはずだ。

プロの大会まででで手に入る賞品リスト

▼ツアーモードで登場する大会のリスト。データは上が大会名、下が賞品名となっている。

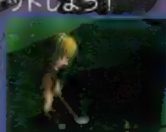
	アマチュア	セミプロ	プロ
春	たんぽぽカップ ターボスピンクラブ	グリーンオープン ビギナーズクラブ	プロアマ選手権 ターボスピンボール
夏	あじさいカップ 壁紙セット1	サマーオープン みんなのニアピン	GBCテレビ杯 新ペリア電卓
秋	コスモスカップ おねいさんキャディー	MGAカップ 追加カメラA	パシフィックオータム 壁紙セット2
冬	やまぶきカップ ピンホールクラブ	ウインターオープン ビッグエアークラブ	太平洋オープン ストレートボール

この最強キャラを使いこなせ! 1



レイラ

ストレート系の球筋を持つキャラの中で一番パワーがある。スピンはかかりにくいが、使いやすさはナンバーワン。絶対に彼女をゲットしよう!



▶ラフに入れるとインパクトゾーンがかなり狭くなる。慎重に打とう。

システム部分の変更点を把握せよ!

見た目は前作と変わらないように思えるが、内容はさまざまな部分でパワーアップを果たしている。「みんゴル2」に早く慣れるためにも、この2項目をしっかりと頭に入れておこう。

1 パワー決定後の打点変更を活用しよう!

パワーを決定したあとも✚キー操作で打点を変えることができる。これで、「パワーが足りなかったので、打点を低くして追い風を利用する」ということも可能になったのだ。





▲▶ショットする前に✚キーを離すと中心を打ってしまう。注意しよう。

2 2Dタイプになったグリーンをチェック!



◀画面右上の「フック」の表示にも注目。

前作のグリーンには起伏があったけど、「みんゴル2」のグリーンは平らになっている。曲がり具合は芝目の向きと強さで判断しよう。もしかしたら、前作より難しくなったかも?

芝目の強さは2種類!

芝目の強さには弱と強の2種類がある。どちらも四季を通じて転がり方は一定だ。





「電撃オープン」補足：1位が同スコアで並んだときは、コース2の記録で勝敗を決定します(この時点で2位以下は敗退)。コース2も同じだった場合はコース3、4、5……と順番にチェックしていき、最終的にはミニゴルフのスコアで決定します。ミニゴルフのスコアはステータス画面ではわからないので、一度ミニゴルフモードに入って確認してください。なお、ルールが「何でもあり」ですから、1ホールごとにセーブ&ロードを繰り返す(ミスしたホールをやり直す)プレイもOKとします。

気になる賞品を詳しくチェック!!

賞品1 ギア(クラブ&ボール)

ピンホールクラブを使えばコントロールのパラメータが良くなるし、ターボスピンボールを使えばスピンのパラメータが良くなる。ギアを集めてパワーアップさせよう!

ボール



▶全6種類 プロの大会で2種入手可能。

クラブ



▲全5種類 セミプロの大会で入手

ギアでこんなにパワーアップ!



▶初期状態。全体的にイマイチな感じ。

◀ギアの力でここまでパワーアップに成功!

キャディーの声もGET!!

キャディーの声や壁紙まで賞品として用意されている。追加カメラを入手すると、リプレイ時のカメラ視点も増えるのだ。



▶声や壁紙はオプションで変更できる。



◀こんな壁紙も用意されている。

この最強キャラを使いこなせ! 3



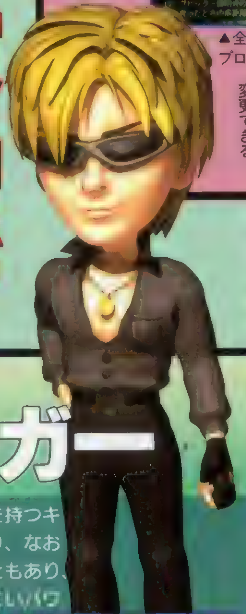
ベイダー

フェード系の球筋を持つパワーキャラ。弾道が高いので風の影響を受けやすい。上級者向けといえるだろう。



▶ショット[illegible]すると大きくブレてしまうので注意しよう

この最強キャラを使いこなせ! 2



クーガー

ドロー系の球筋を持つキャラ。パワーがあり、なおかつ弾道が低いこともあり、風の影響を受けにくいパワフルなショットを放つことができる。

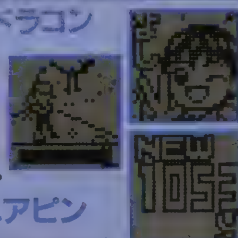


▶雨が降るとインパクトゾーンが狭くなる

賞品2 ポケステ用のゲームとツール

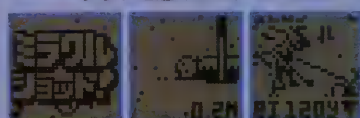
ミニゲーム みんなのドラコン

飛距離を競う。操作方法は本編と同じ。ただし、ボールがバウンドする瞬間に決定ボタンを押すことで飛距離が伸びるようになっている。



ミニゲーム みんなのニアピン

どれだけカップの近くまでボールを寄せられるかを競う。距離と風を考えてクラブを選んだら、「みんなのドラコン」と同じ要領でショットする。慣れればホールインワンも可能?



ツール 新ペリア電卓

実際のゴルフ場でも役立つツール。「新ペリア」とはハンディキャップの計算方法のひとつ。面倒な計算をポケステが引き受けてくれるのだ。



◀実際のゴルフだけでなく、友だちとの「みんゴル」対戦でも使えるのだ。

最難関の2コースに挑戦!

コース6は「ザ・ナショナル」という名の木立が美しい名門コース。左右から迫り出している木がプレイヤーにプレッシャーをかけてくる。ボールを曲げて、林を避けるように攻めていこう。ファイナルコースであるコース7には「キングスガーデン」という名前がついている。距離のあるホールが多いうえに、池もたくさんあるという難関コースだ。自分が持っているテクニックを駆使して挑もう!



ザ・ナショナル

◀次のショットを打ちやすくするため、曲げたボールで攻めろ。

キングスガーデン

▶腕に自信のある人向けの最難関コース。起伏もかなり激しい。

虫たちも要チェック!

コースのあちこちには虫をはじめとする小動物がいる。モンシロチョウや赤トンボが飛んでいたり、木にセミやカブトムシが止まっていたり……。スズムシやカエル、さらにはサソリまでいるのでいろいろと探してみよう。



◀エメラルドリゾートのヤシの木にはクワガタも。

▼ひらひらと舞う姿が美しいモンシロチョウ。

◀水辺にいるカエル。この近くにボールを打ち込むとカエルはどうする?

告知

「電撃オープン」開催決定!

「みんゴル2」の誌上大会「電撃オープン」を、DPS&PS-D合同で開催します! ルールは何でもあり(キャラ&ギアとも無制限)。コース1のスコアで勝敗を決めますが、これにはちょっとした仕掛けがあるので、欄外の記事も忘れずに読んでください。同時にドラコンも行ないます!

【応募方法】官製ハガキにコース1~7&ミニゴルフのベストスコアとロングドライブ記録(出したホールも明記)、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて下記まで送ってください。上位者には確認のため、後日メモリーカードを送ってもらいます

あて先 〒101-8305 (株)メディアワークス DPS「電撃オープン」係

しめ切り 8月31日(火) 当日消印有効

「電撃オープン・ドラコン部門」補足:ドラコン(ドライビングコンテスト)はステータス画面のロングドライブ記録で競います。そのため、記録に残らないトレーニングモード等で好成績を出しても無効になるので注意してください。このコンテストではキャラやギアの選択もさることながら、使用するホールの選択と、そのときに吹いている風が勝敗を分けるでしょう。なお、電撃オープンの上位入賞者とドラコンの上位入賞者には、それぞれ豪華賞品をプレゼントします!

VANDAL HEARTS® II ヴァンダルハーツ ～天上の門～

ヴァンダルハーツII
～天上の門～

発売中 S・RPG	▶¥5,980 ▶コナミ ▶MC(2ブロック)

今回は、物語が進むごとに難しくなってくる戦闘ステージの中でも、特に難しいものを厳選して攻略していくぞ。また今回明らかになった、レアイベント&レアアイテムの出現条件も一挙に大公開だ！

中盤の難関ステージをピックアップ攻略!!

今回は第2章、第3章の各戦闘ステージの中から、ユニット全員が生き残るのが難しいと思われるステージを厳選して、攻略していくぞ。また、その他のステージで入手できるアイテムの位置も掲載したので参考にしてほしい。

第2章

第2章からは今までのステージと比べ、敵の数も多くなり、攻撃も激しくなってくる。慎重な判断が必要になるぞ。

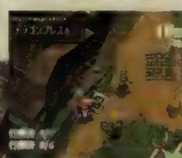
24 ダイボサ峠



峠の中心で戦え

高台の上にいる敵からの攻撃を避けるためにマップ中央まで移動し、その後は二手に分かれて戦う。☆印の地点では敵のMPを減らすためにオトリをおき、魔法攻撃を移動してかわそう。そのあとで、それぞれの敵を各個撃破していくといい。





◀▲この位置で寄ってくる敵を倒すことになる。敵の魔法攻撃の範囲を確認しながら戦っていこう。

宝ほうきょくのたて(17,16)　隠しっぷうのマント(30,31)
宝つるまし(14,17)　隠ヒントカード7(15,7)　隠ようとうシンザル(1,31)

25 アポス港

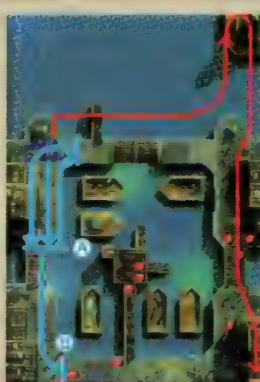
オトリ作戦が有効

最初にⒶ地点に移動して、敵集団に攻撃を仕掛ける。この敵と戦闘をしていると中央からスリープをかけられるので、ユニットをあまり集中しないようにしよう。その後すぐに、右から寄ってくる集団を倒し、Ⓑ地点へと進む。そのときに、敵のMPを減らすために1人だけ先行させて、オトリにすると被害を少なくできるぞ。また、このステージでアイテムを取るには、翼が絶対必要なので装備を忘れずに。





◀ユニットが集中したところにスリープをかけられないように攻撃範囲を確認しながら戦おう。



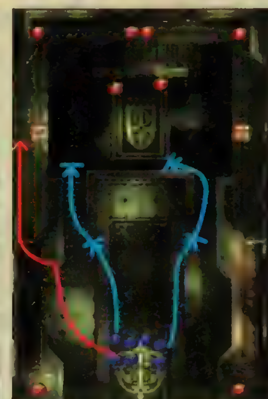
◀モホーザを相手にするのは他の敵を倒し、MPを減らしてからがいいぞ。

宝タワーシールド(20,31)、(22,0)
隠ふゆうのくつした(22,30)
隠ゴブリンのぼうし(20,31)

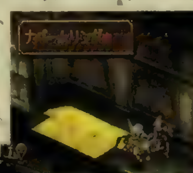
30 ガブール城 地下1階

魔法攻撃をうまくかわそう

まず二手に分かれ、階段から下りてくる敵ユニットの行動範囲ギリギリまで移動する。その後、相手が移動してきたところを攻撃して倒す。その間に翼を装備したユニットで宝箱の場所まで移動し、近くにいる魔法使いのMPを消費させるオトリにしよう。剣を持った敵ユニットを倒したら、階段の上の弓を持った敵ユニットを魔法などで攻撃して倒す。次に味方を1人だけ踊り場に上がらせて、マノンに対してのオトリにし、相手のMPを減らしていく。マノンは毎ターン30ずつHPを自動的に回復するので、MPがなくなったら、集中攻撃で倒そう。その際、ジャミールの位置と攻撃順番には注意。



宝セイバースタッフ(15,17)
宝いにしえのたて(2,17)





▲移動して魔法攻撃をかわす。踊り場に近づくとマノンの攻撃を受けるので注意。◀踊り場にオトリを置き、マノンの全体攻撃をかわそう。



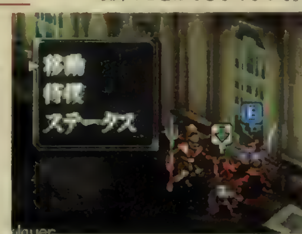
◀ジャミールの攻撃は、1対1だとかわしやすい。

31 ガブール城 賓客の間

ヤコブの攻撃に注意

まずは正面から寄ってくる剣を持った敵に対して二手に分かれよう。そして近づいてきたところを倒す。その際に注意しなくてはならないのは、スモールの魔法を使う敵ユニットとヤコブだ。寄ってくる敵ユニットを倒していると、どうしても味方ユニットが集まってしまう。そこへスモールをかけられて、スモール状態になってしまうと攻撃することができなくなり、戦局が不利になってしまうぞ。前もってマジカルキノコを装備しておくか、オトリでスモールをかわすことを考えよう。また、ヤコブは全体攻撃の技を持っているうえ、直接攻撃も非常に強力。まずはスタート地点よりあまり奥へ進まないようにして、他の敵を倒す。その後で、オトリでヤコブにMPを消費させながら集中攻撃で倒そう。

▼スモール状態になると、移動以外のことはできなくなるぞ。





◀ヤコブの直接攻撃は非常に強力。防御力の低いユニットは近づかないように。

宝しっぷうのマント(14,22)　宝せんりがんめかね(1,22)　隠ヒントカード9(7,0)

※マップ上の進行ルートは青色が主力部隊の移動を、赤色がその他のオトリなどの移動を表します。また、宝は宝箱に入っているアイテム、隠は隠しアイテムを表します。アイテム名の後ろのカッコ内の数字は、左側がvertical、右側がhorizontalの座標を示しています。

第3章

第2章以上に難しいステージが多くなってくる。特にボスキャラが多数登場し、何度も戦うことになるぞ。

36 ヌガッソの森

奥へ進みすぎるな

森の奥へと進む道は2つあるが、どちらも狭い道となっている。水辺の道は敵に攻撃が仕掛けにくいので、茂み側の道を進もう。向かってくる剣を持った敵ユニットを倒すときは、確実に倒せる敵を狙っていこう。そうでないと、奥にいる魔法使いに体力を回復されてしまうぞ。またその魔法使いは、味方が集まったところへスリープをかけてくるので、目覚ましの技などで回復できるようにしておこう。それらの敵を倒したあと、あまり奥へ進むと別の魔法使いの全体攻撃の範囲に入ってしまうので、敵が来るのを待って戦おう。魔法使いの動きには、常に警戒しておくように。



◀剣を持った敵は素早く倒さないと回復されてしまう。

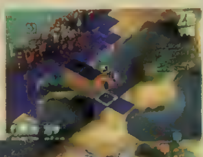


◀眠ってしまったら、なるべく早めに回復させよう。

宝 デスサイズ(14, 17)　宝 ルーンオブライン(0, 23)　隠 ホブロン(8, 11)
隠 スピードシューズ(16, 20)　隠 ウィンドリング(3, 11)

39 ランダル平野

茂みをブロックで乗り越えろ

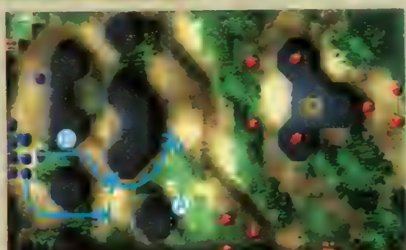


▶この茂みの上にブロックを作って、通路にする。



◀右へ進みすぎるとゴドーの攻撃を受けてしまうぞ。

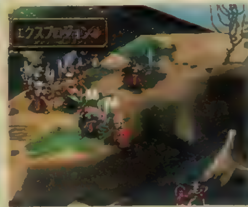
マップ左上から奥へ進もうとすると敵の弓や全体攻撃を受けるばかりで、こちらから攻撃ができない。そこでまずターン最初にⒶ地点に移動してくる魔法使いに弓攻撃などを仕掛ける。次にⒷ地点にブロックを作り、どの装備のユニットでも通れる通路にする。最初に攻撃を仕掛けた味方ユニットをオトリにして、魔法使いのMPを減らすか、倒すかして全体攻撃の危険を少なくしてから、ブロックで作った通路から右へと進む。そして、マップ上のラインより右へ進まないようにしながら、周りに寄ってくる敵を倒そう。ラインを越えると、すぐゴドーが寄ってくるので注意。



宝 シャインスター(22, 0)
宝 ホーリーリング(0, 13)
隠 はなのたね(21, 9)

40 コラバ沼(退却編)

対岸の敵の攻撃範囲に注意しろ



▲対岸の敵の攻撃範囲を確認しつつ、寄ってくる敵を倒していこう。

基本的に3つある島の真ん中の島を中心にして、寄ってくる敵を倒すのだが、注意しなければならないのは、対岸にいるソープと魔法使いの存在。対岸に近づきすぎるとこれらの敵の攻撃範囲に入ってしまう。寄ってくる敵と戦うときは、この攻撃範囲の確認をしながら戦おう。特に魔法使いに移動されると、その攻撃範囲は戦いの中心となる島のほとんどをカバーしてしまう。対岸ギリギリの場所にオトリを置いて攻撃させて、相手のMPを減らしておくと全体攻撃の被害が少なくてすむぞ。その際にソープの攻撃範囲には入らないようにすること。ソープは攻撃範囲に入るとすぐにこちらに向かってくるので、対岸に接近するときは注意しないと全体攻撃を連続で受ける危険性があるぞ。

宝 ムーンスタッフ(17, 12)
宝 ゴブリンのたて(9, 27)
隠 しのびマント(10, 1)

41 ドミーゴ村(退却編)

ゴドー、ソープのMPを減らせ！



最初にⒶ地点にユニットを移動させ、次のターンでソープの全体攻撃を移動してかわし敵のMPを減らそう。また、同時にゴドーに魔法攻撃を仕掛けて、魔力吸収を使えるように味方のMPも減らしておく。ドゥームには、右上にオトリを移動させてMPを消費させよう。その後魔力吸収をかけて敵のMPをさらに減らし、敵のMPがなくなったら集中攻撃をかけよう。くれぐれもゴドーとソープの全体攻撃を同時に受けないように！



◀マップ左下にいる敵は倒した敵を復活させてしまうので、なるべく早く倒してしまおう。



▲魔力吸収で相手のMPを減らすのと同時にこちらのMPを回復させよう。

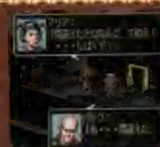
宝 スナイパーボウ(7, 16)　宝 てっせん(1, 21)
隠 はがねのかぶと(0, 18)　隠 ガントレット(12, 13)
隠 プラチナグラス(13, 16)

●その他の入手アイテム

面	種	アイテム名	座標	面	種	アイテム名	座標
キリィ湿原	宝	まほうじてん	9,13	ユゴー駅	宝	リングスタッフ	0,28
	宝	ないがま	0,22		宝	タワーシールド	14,15
	隠	ひみつのちず4	11,18		隠	スピードシューズ	7,28
	隠	たからのちず1	9,6		隠	サングラス	13,17
	隠	クロスブーメラン	8,23	ゾルハト谷	宝	タバール	24,15
チャピ砂漠フリー	宝	エンジェルメイス	8,15		隠	あぶないノコギリ	10,4
	宝	エレキナックル	12,0	ダボル岳フリー	宝	こおりブーメラン	4,1
	隠	くつずれズック	0,0		宝	ノロイのつぼ	0,2
	隠	ゴールドメッキ	18,0		隠	あやしいつちくれ	12,13
ポラータ村跡	宝	ひみつのちず6	10,17		隠	こううんのつぼ	15,13
	宝	ゼブラシールド	23,15		隠	ヒントカード10	23,14
	隠	こううんのつぼ	18,12	パウワ海東	隠	ブラボーベル	22,1
	隠	せんりがんめがね	13,20	パウワ海西	宝	きっこうのたて	19,8
リウキの関所	宝	プギオ	4,3		宝	しゅんそくギブス	24,13
	宝	いにしえのたて	15,23		宝	みずぐもブーツ	24,12
	隠	ノロイのつぼ	7,8	エラワガの滝	宝	ホプロン	7,15
	隠	さとりのしょ	5,4		宝	プラチナグラス	14,17
	隠	なまりのいた	5,16		隠	ひみつのちず7	5,24
	隠	ヒントカード8	5,16		隠	ダークリング	9,8
東部鉄道路	隠	きんかい	13,17		隠	カリスマストーン	8,19

●レアイベント

1つ目のイベントは、交易都市ナスカで起こるイベントが発生するまでに、夕方から夜にかけて王都ユゴーに入ると発生。2つ目のイベントは、第3章でガスタ砦を通過しようとすると発生する。どちらもタイミングに注意！





▲◀2つのイベントは全てマリアに関係している。今後の彼女の運命はいかに……。

●運命の選択？

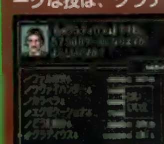
第3章のダボル岳のイベント後に、アデルとの会話中に出てくる2つの選択肢。その内容が内容なだけに、ここでの選択が今後の主人公の運命に大きく関わってくるかも？　選択は慎重に。

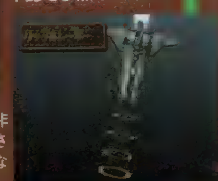


▲コシモを殺した罪を償うか、それとも言い訳するかはキミの選択次第だ。

幻の武器 グラディウス登場！

なんと、電撃プレイステーションD22に収録されているセーブデータを使えば、幻の武器「グラディウス」が手に入るようになるぞ！　上空から飛来したビックバイパーが敵をリップルレーザーで攻撃するという、ユニークな技は、グラディウスファンなら必見だ。詳しいやり方はD22本誌を参照のこと。





▲▶値段は高いけど、非常に強力な技がセットされているぞ。ファンでなくても見逃せない！

このデータは8月13日発売の電撃プレイステーションD22に収録！

ASSAULT SUITS

VALKEN 2

重装機兵ヴァルケン2

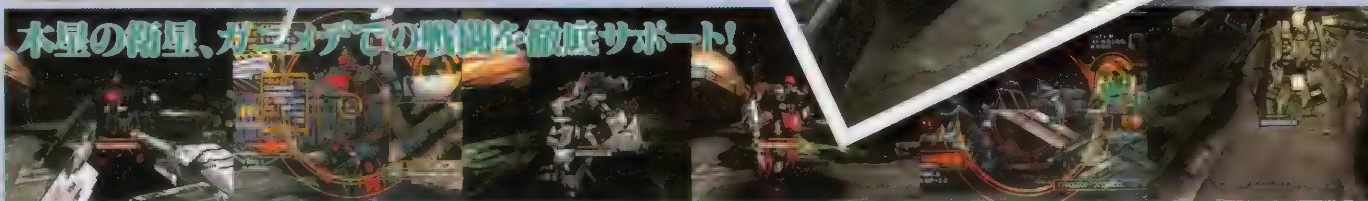


民間人テストパイロットだった浦賀達也。そんな彼がどのようにして戦いに巻き込まれ、そしてどのように成長していくことになるのか……。ハードな世界観を持つ『ヴァルケン2』の物語がいよいよ幕を開ける!

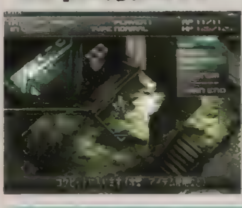
重装機兵ヴァルケン2

7.29 S・RPG	▶¥5,800 ▶メサイヤ
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

木星の衛星、ガニメデでの戦闘を徹底サポート!



序盤戦 ACT3までの必勝戦術を伝授!!


◀早いうちに戦闘時の操作方法を覚えておこう。

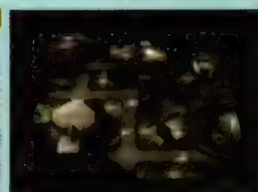
序盤の3つのミッション(ACT2とACT3は前半後半に分かれているので実質的には5つ)のマップと攻略の指針を紹介していこう。機体のセットアップはACT3から可能になる。今回はすべて「AUTO」にしているが、装備等を変えても戦法自体を変える必要はないだろう。

ACT 1 模擬戦闘による合同演習

エクサス3機との模擬戦。β機、γ機はリウたちに任せ、α機だけを目標にしよう。突出しすぎると集中攻撃をくらう。フィルツを盾にするくらいのつもりでOKだ。


◀[illegible]

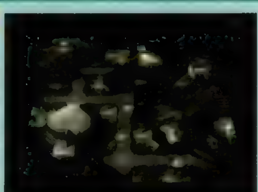
MAP


▶右上にα機が配置されているため、画面右半分が主な戦場となる。

ACT 2 模擬戦闘による演習

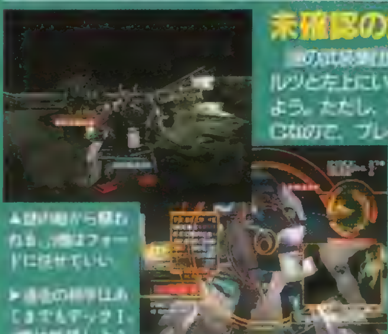
フォードのα機とフィルツのスコーピオンを相手に行われる模擬戦。性能はヴァルケンに劣っている一般機だが、[illegible]しないほうがいい。ウラカ機は1ターンに2回攻撃できる(移動しなければ)ことと、攻撃時の操作をしっかり覚えておこう。

MAP


▶マップ自体はACT1と同じ。右から左に攻めていくことになる。

未確認の武装集団を迎撃

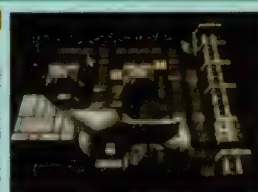
謎の武装集団が襲ってくる。2機はフィルツと左上にいる2機のテック1を攻撃しよう。ただし、この時点のフィルツはNPCなので、プレイヤーが操作することはできない。どちらかが集中攻撃を浴びないように注意しよう。状況によってはフィルツもα機を追うが、その場合は[illegible]テック1と戦おう。α機に近づくと、やられる可能性が出てくるからだ。


▲[illegible]α機はフォードに任せていい。
▶[illegible]テック1[illegible]機は無視しよう。

ACT 3 友軍部隊の援護

このミッションから機体のセットアップが可能になる。ハンガー内での説明(○ボタン)や右ページをよく読んで装備やプログラムを決めよう。基本的には友軍機(2機のヴァルケン)を援護するミッションだが、実は彼らがやられてしまっても敵を全滅させればクリアは可能。ウラカ機以外の操作もできるようになるので、各機の[illegible]を心がけよう。

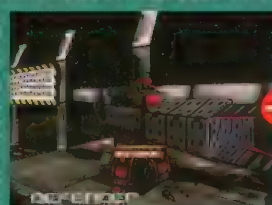
MAP


▶奥から手前に攻める形になる。ルートは左右に1つずつある。

友軍部隊の援護

3機のテック1の撃退に成功すると、敵の増援部隊が現れる。戦闘の前にハンガーに戻ることができるので、今回の戦いで[illegible]たプログラムなどをセットアップしておこう。後半戦はマップの下から上に攻める形になる。右上にいるα機が持っているグラビトンランチャーの威力は絶大なので、フィルツやアヤセは絶対に近づけないこと。

▶再び[illegible]機が攻めてくる。手にしているのは前機よりも大きなグラビトンランチャーだ。





◀[illegible]

戦闘に役立つさまざまなデータを一挙公開!

序盤戦で使用できる6タイプの機体

ASをセットアップするとき、最初に悩むことになるのがサブタイプの設定だろう。それぞれの特徴を比較して、より効果的に戦える物を選ぶ必要があるのだが、序盤戦は強い敵が出てこないので無理に考えなくてもOK。ABCの各経験値が均等に入り、なおかつ汎用性の高い「NORMAL」に設定しておいても問題はないぞ。



▲下の表を参照しタイプを選択しよう。



▲「NORMAL」でも不都合はない。

仕様	タイプの種類	特徴
SCOUTER(偵察)	TYPE A	APとセンサーが優れている。反面、防御力が低く、長距離火器は実質的に装備不可
SHORT RANGE(近距離攻撃)	TYPE B	HPとPOWERが優れているうえに防御力も高い。ただ、長距離火器は実質的に装備不可
LONG RANGE(遠距離支援)	TYPE C	長距離火器の装備を前提とした仕様で、スコーピオンに適している。POWERは低め
BLOCKER(重装甲)	TYPE A	HPと防御力に優れている。センサーやAPが低いので、長距離を移動するのは苦手
CLOSE COMBAT(白兵戦)	TYPE B	HPとPOWERが突出しているうえに防御力も高い。長距離火器は実質的に装備不可
INTERCEPTION(中距離迎撃)	TYPE C	「LONG RANGE」よりもHP、センサー、防御力が優れているため使いやすい

タイプ別・レベル8までに覚えるプログラム

各タイプのレベルが上がると、タイプとレベルに応じたプログラムが手に入る(Aは近距離射撃系、Bはナックル系、Cは遠距離系のプログラムがメインだ)。格闘主体でいくならBタイプ、遠距離支援主体でいくならCタイプというように、キャラの役割を考えたうえで設定していこう。「NORMAL」ならABCの各経験値が少しずつ入るので、3タイプのプログラムを順番に入手していくことになるぞ。



▲遠距離支援キャラは優先的にCのレベルを上げよう。



▶プログラムによって、武装兵器の威力も変化する。

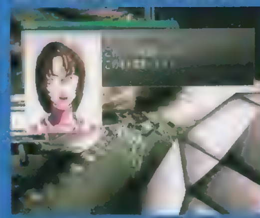
TYPE A レベル	プログラム名	内容
3	EJECT	装備している武器をはずしAPを+1する
3	GUNPOD+	武器のガンポッドを強化するプログラム
5	SET M-GUN	武器のマシンガンを装備可能にする
5	SHIELDATK	シールドで攻撃する(殴る)ことができる
6	F-LUNCHER+	武器のフレイムランチャーを強化する
7	ALL FIRE+1	全APを使い、全武装で敵1体を攻撃する

TYPE B レベル	プログラム名	内容
2	SHOT GUN+	武器のショットガンを強化するプログラム
2	SET KNUCKLE	武器のナックルを装備可能にする
3	BREAK WPN 1	格闘で敵の武器を破壊する。ナックル専用
3	SET S-GUN	武器のショットガンを装備可能にする
6	BREAK WPN 2	敵の武器を破壊する。WPN 1より効果あり
8	POWER UP 1	スペアパーツを使って能力をアップする
8	KNUCKLE+	武器のナックルを強化するプログラム

TYPE C レベル	プログラム名	内容
2	SNIPED 1	敵の武器を狙撃し破壊する。レベル1
3	SET RIFLE	武器のライフルを装備可能にするプログラム
5	SNIPED 2	敵の武器を狙撃し破壊する。レベル2
5	G ATTACK 1	敵の攻撃をガードしたあとに反撃する
6	RIFLE+	武器のライフルを強化するプログラム
8	SNIPED 3	敵の武器を狙撃し破壊する。レベル3
8	STOP 1	敵を足止めする。ロングライフル専用
8	SET CANNON	武器のキャノン系を装備可能にする

イベント発生条件

[illegible]HPやターン数が特定条件を満たすとイベントが発生する。イベントのほとんどはセリフだが、ミッション終了に直結するものもあるぞ。



【ACT1】
- [illegible]機のHPが90%以下
- [illegible]機のHPが40%以下
- [illegible]機のHPが80%以下
- [illegible]機のHPが50%以下
- [illegible]機のHPが75%以下
- [illegible]機のHPが50%以下
- [illegible]機のHPが10%以下

【ACT2-1】
- [illegible]機のHPが20%以下、またはウラガ機、フィルツ機、一般兵機のいずれかのHPが10%以下

【ACT2-2】
- [illegible]機のHPが30%以下、またはウラガ機のHPが20%以下(※)
- [illegible]機のHPが30%以下
- ※が発生してから2ターン後
- [illegible]機のHPが40%以下、またはa機のHPが15%以下

【ACT3-1】
- 2ターン目
- すべての敵を倒す

【ACT3-2】
- [illegible]機に[illegible]兵士が[illegible]される
- [illegible]機のHPが70%以下、またはa機が重力フィールドを展開後に敵からの攻撃を受けたとき
- [illegible]機のHPが40%以下

使用武器一覧

右は武器を形式ごとにまとめたリストだ。ユニットのサブタイプによって装備可能な武器も変化するので注意。もしも「どうしても使いたい武器がある」という場合はサブタイプから変更すること。

なお、オプション以下の5つはアイテム。武器だけではなく、これらも戦闘には不可欠な存在だ。

▼サブタイプと武器をセットにして考えよう。



武器名	特徴
ナックル	消費APが少ないうえ、攻撃力に機体のPOWERも加算される武器。手がついていない機体には装着不可。これが通用しない敵も存在するらしい
ショットガン	射程が1しかなく命中率も低い。だが、序盤に登場する武器の中では攻撃力が高い部類に入るので、うまく使いこなせば役に立ってくれるだろう
フレイムランチャー	BLAZE(火炎)の属性を持っている(この属性を持つ武器は、ゲーム全体から見ても少ない)。しかし、弾数が少なすぎる点が最大の欠点
マシンガン	攻撃力はそう高くないものの、消費APが少ないのが魅力。プログラムの「クロスファイヤー」と連動させることができる点もメリットの1つ
ヘビーマシンガン	マシンガンの強化版で、マシンガンよりも使い勝手がいい。さまざまな部分がパワーアップされているため、主要武器として活躍してくれるだろう
ガトリングガン	射程が3と長く、攻撃力も高い武器。消費APが高いことと、4掃射で弾切れになってしまうことが最大の弱点。うまく使いこなしたい武器だ
ガンポッド	消費APが少なく、弾数も多い。しかし、攻撃力が低いので、主力武器として使うには不安が残る。サブの武器として機体に装着する程度だろう
ライフル	使いやすさはショットガンやマシンガンと同じレベル。どれを使うかは好みの問題かも? プログラムの「狙撃」と組み合わせることができる
ロングライフル	命中率などがアップしているライフルの強化版。プログラムの「ストップ」と組み合わせることができる唯一の武器でもある
ビームライフル	能力的にはロングライフルとほぼ同じ。弾数はこちらのほうが多いが、命中率はロングライフルのほうが高い。属性はPHOTON(光子)だ
バズーカ	MAP兵器。射程は短めだが、その分攻撃力はやや高めに設定されている。白兵戦が中心となる機体に装着しておくのも悪くないだろう
グレネードランチャー	MAP兵器。多くのMAP兵器の属性はBURST(爆発)だが、これはBLAZE属性を持つ。ステータス異常を引き起こす効果を持つものも
ロケットランチャー	MAP兵器。攻撃力はそう高くないものの、広範囲に対して攻撃を仕掛けることができる。密集している敵の体力を削るときに役立つはずだ
ミサイル	MAP兵器。射程はそれなりにあるし、攻撃力もまずまず。弾数がロケットランチャーより少ないとはいえ、使い方次第では強力な武器になる
マイクロミサイル	1発あたりの攻撃力は低い。ただし、弾数、射程、SHOT数、命中率はどれもゲーム中トップクラスなので、もっとも使える武器かもしれない
キャノン	スコーピオンをはじめとする多脚型機体の主力武器。PHYSIC(物理)属性の物とELECT(電磁)属性の物との2タイプが用意されている
ビームキャノン	キャノンと性能がほぼ同じ武器(ただし属性はPHOTON)。命中率はこちらの方が高いが、消費APも高い。最終的には好みで選ぶことになる?
メガキャノン	トップクラスの攻撃力を誇る武器。ただし、弾数が少ないうえに、消費APも高い。うまく使いこなせれば役立つが、使いどころの見極めが難しい
シュートウェポン	MAP兵器。ステータス異常を引き起こす追加効果があるので、序盤に使い切るくらいのつもりで装着するといいかもしれない
ミサイル2	アーチェリー専用のMAP兵器。攻撃力は高いし、攻撃範囲もそれなりに広い。2掃射するだけで弾切れになってしまうのが最大の欠点
シールド	防御力をあげるための盾。プログラムの「シールドアタック」を使うと、シールドで敵を殴りつけることもできる。ASには装備させておきたい
アーマー	HPに不安がある機体につけるといい。ただし、装着すると機体重量がかなり増えてしまうので、機動性が魅力の機体につけても逆効果かも……
センサー	これを使用すると命中率が上がるので、ショットガン等の武器を使うときには併用したい。命中率に不安がなければ装着しなくても問題はない
オプション	ステータス異常を予防したり、格闘能力を上げるためのパーツが存在している。使いこなす自信がなければ、あえて無視してしまうのもいい
ペレット	予備弾薬。ナックル等を除き、武器は弾切れになると役立たず(機体を重くするだけの邪魔物)になるので、1つは用意しておきたい
コーティングキット	使用すると回避率を上げることができる。ただし、回避率の上限は90%。これを超えることはないので、運が悪ければ敵の攻撃に当たってしまう
スペアパーツ	これを装着しておけば、ダメージを受けても修復することが可能になる。HPが低めの機体を戦場に出すときは、忘れずに持たせよう
リペアキット	腐蝕、凍結、粘着、ショート、オーバーヒートといったステータス異常を直すためのアイテム。これも常に携帯しておきたいところだ

Lの季節 A piece of memories

ファンの期待が高まる『Lの季節』を、発売に先がけて今号から攻略開始!! 現実界と幻想界、両方の物語の序盤の流れを、チャートを使って解説していくぞ。

Lの季節
A piece of memories

8/5 AVG	▶¥6,500 ▶トンキンハウス
	▶MC(1ブロック) ※初回限定版はトレカ付

物語序盤をチャートで徹底攻略!!



▶スタート時に「ギター〜」を選ぶと幻想界、「カメラケース〜」を選ぶと現実界の物語が始まる。

現実と幻想の２つの世界を舞台に物語が展開する本作。今回は両方の物語の序盤をチャート形式で徹底攻略！これを参考に分岐をチェックして、物語を進めていこう。また、物語の途中で発生する選択肢によってキャラの主人公に対する感情値が変化するので、こちらもしっかり見ておくこと。なお、高い感情値は各キャラのベストエンディングを見るための条件の１つ。できるだけお目当てのキャラと会えるルートを進むように心がけよう。

攻略の基本は口出しシステムにあり

各キャラの感情値は、口出しシステムでどの選択肢を選ぶかによって変化する。また、感情値の他に「印象」という要素があり、１＝主人公がそのキャラを好き、２＝嫌い、を示す。ここでの選択は物語の分岐にも影響してくるぞ。



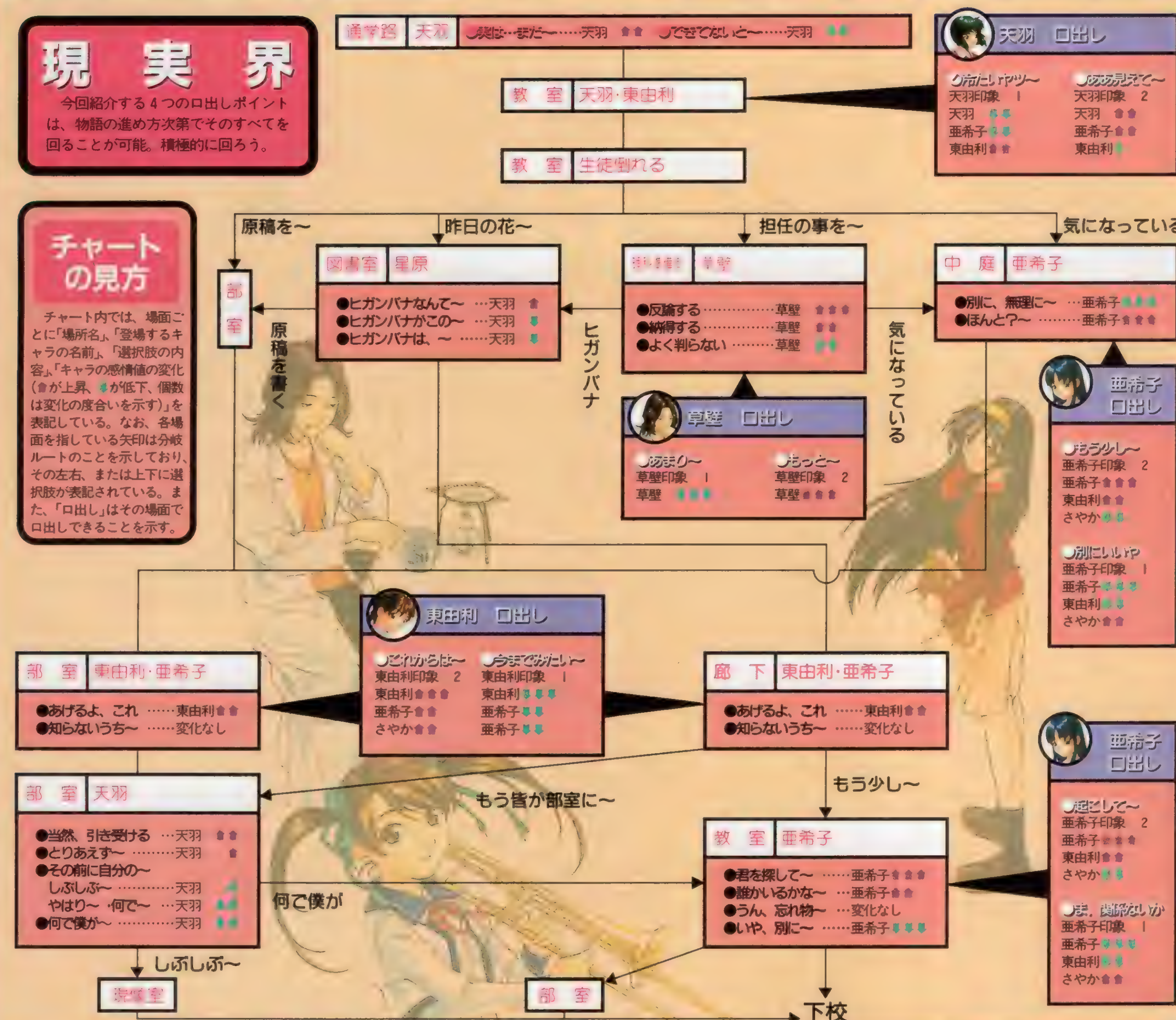
▶口出しシステムでの選択は、その後に出現する選択肢や物語の分岐に影響してくる。

現実界

今回紹介する４つの口出しポイントは、物語の進め方次第でそのすべてを回ることが可能。積極的に回ろう。

チャートの見方

チャート内では、場面ごとに「場所名」、「登場するキャラの名前」、「選択肢の内容」、「キャラの感情値の変化（↑が上昇、↓が低下、個数は変化の度合いを示す）」を表記している。なお、各場面を指している矢印は分岐ルートのことを示しており、その左右、または上下に選択肢が表記されている。また、「口出し」はその場面で口出しできることを示す。



幻想界

チャートは大きく分けて、鈴科、舞波、湖潤ルートの3つ。好みのキャラがいるルートをチャートで確認しよう。

CHECK POINT

口出しすることによって複数の女の子に影響が

口出しシステムは、使用すると選択肢の内容に対応したキャラだけでなく、そのキャラと関係のあるキャラの感情値も変化する。例えば、東由利に口出しシステムを使用した場合、彼女と友人関係にある亜希子の感情値が上昇する。このようにキャラ間の関係に応じて、感情値が変化するのだ。また、逆に感情値が下がってしまうキャラもいるので注意！



▶キャラの感情値の変化はグラフで確認できるぞ。また、キャラ間の関係は人物相関図を参考にするとわかりやすいだろう。

CHECK POINT

ゲームセンターでは選択肢に注意

ゲームセンターでは、3つの選択肢が最大9回に分けて発生する。このとき、3つの中から正解の選択肢を選ぶと、湖潤の感情値が大幅に上昇するぞ。だが、逆に9回連続で間違った選択肢を選ぶか、「やめる」を選ぶと湖潤の感情値は下がってしまう。しかし、3つの選択肢の内「やめる」を除けば、残る選択肢は2つ。実質2択となるので、正解の選択肢を選ぶ確率はなんと2分の1。よほどのことがない限り9回連続で間違うことはないはず。だが、念のため直前でセーブしておこう。



▲9回連続で失敗するとこの場面に…。湖潤狙いの人は絶対に失敗できないぞ。

通学路　鈴科・舞波
- ●声をかける …………鈴科 ↑↑
- ●気付かないふり～ …鈴科 ↓↓

教室　鈴科
- ●事情を説明する …鈴科 ↑↑
- ●取り返す …………鈴科 ↓↓
- ●素直に承諾する …鈴科 ↑↑↑
- ●条件付きで～ ……鈴科 ↑↑
- ●ごまかす …………変化なし
- ●承諾を渋る ………鈴科 ↓↓
- ●きっぱり断る ……鈴科 ↓↓↓

鈴科　口出し
- ●話をしてて～　鈴科印象 1　鈴科 ↑↑↑　舞波 ↑↑　氷狩 ↑↑　湖潤 ↑↑
- ●ああいう子は～　鈴科印象 2　鈴科 ↓↓↓　舞波 ↓↓　氷狩 ↓↓　湖潤 ↓↓

廊下　エリザ
- ●声をかける …………エリザ ↑↑
- ●声をかけない ………エリザ ↓↓

湖潤　口出し
- ●ちょっと～　湖潤印象 2　湖潤 ↑↑↑　鈴科 ↓↓　エリザ ↓↓
- ●やかましくて～　湖潤印象 1　湖潤 ↓↓↓　鈴科 ↑　エリザ ↑↑

部室　湖潤
- ●素直に認める ………湖潤 ↑↑
- ●しかたなく認める …湖潤 ↑
- ●シラを切る …………湖潤 ↓
- ●きっぱり否定する …湖潤 ↓↓

昇降口　舞波
- ●教室で待つ ………鈴科 ↑↑↑
- ●美術室に様子を～ 鈴科 ↑↑
- ●探してから帰る …変化なし

鈴科　口出し
- ●それでも待とう　鈴科印象 1　鈴科 ↑↑↑　舞波 ↓↓　氷狩 ↑↑　湖潤 ↑↑
- ●帰ろうかな？　鈴科印象 2　鈴科 ↓↓↓　舞波 ↑↑　氷狩 ↓↓　湖潤 ↓↓

教室で待つ → 商店街

美術室に～ → 美術室

探してから帰る → 鈴科を探す

舞波　口出し
- ●続けるんだ～　舞波印象 1　舞波 ↑↑↑　鈴科 ↑↑　氷狩 ↓↓
- ●辞めるんだ～　舞波印象 2　舞波 ↓↓↓　鈴科 ↓↓　氷狩 ↑↑

美術室　舞波
- ●手伝う ……………舞波 ↑↑↑
- ●閉めてやる ………舞波 ↑↑
- ●場所を教える ……変化なし
- ●言い訳をする ……舞波 ↓
- ●逃げ出す …………舞波 ↓↓

鈴科を探す

確かめに～ → 音楽室　／　止めておく → 昇降口（鈴科）

音楽室　鈴科
- ●ピアノ～ …鈴科 ↓
  - それ～ …鈴科 ↑↑
  - 問い～ …鈴科 ↓↓
- ●理由を～ …鈴科 ↑
  - それ～ …鈴科 ↑↑↑
  - 問い～ …鈴科 ↓↓↓

それ以上～／問い～

昇降口　鈴科
- ●素直に謝る ………鈴科 ↑↑↑
- ●言い訳をする ……鈴科 ↑↑
- ●呆ける ……………変化なし
- ●反論する …………鈴科 ↓
- ●立ち去る …………鈴科 ↓↓

素直～／言い訳～／呆ける → 商店街

反論する → 昇降口（舞波）　／　立ち去る → ゲームセンター

商店街　鈴科
- ●何か見返り～ ………変化なし
- ●やってられっか ……鈴科 ↓↓

何か見返り → 喫茶店　／　やってられっか → 登校

美術室　舞波
- ●寄っていこう？ …舞波 ↑↑↑
- ●ちょっと趣味が～ 舞波 ↑↑
- ●別にいいぜ ………変化なし

寄っていこう？／送っていくぜ → 通学路　／　別にいいぜ → 登校

昇降口　舞波
- ●帰ろうと誘う ……舞波 ↑↑↑
- ●謝る …………………舞波 ↑↑↑
- ●無視して帰る ……舞波 ↓↓↓

誘う → 通学路（※1）　／　謝る・帰る → ゲームセンター

喫茶店　鈴科

鈴科　口出し
- ●ちょっと意外　鈴科印象 2　鈴科 ↑↑↑　舞波 ↑↑　氷狩 ↑↑　湖潤 ↑↑
- ●ちょっと趣味が　鈴科印象 1　鈴科 ↓↓↓　舞波 ↓↓　氷狩 ↓↓　湖潤 ↓↓

通学路　舞波
- ●大丈夫だ …………舞波 ↑↑↑
- ●がんばればいい …舞波 ↑↑
- ●努力が必要 ………変化なし
- ●難しいな …………舞波 ↓
- ●別の道～ …………舞波 ↓↓

※2 → 喫茶店

ゲームセンター　湖潤
- ●……ん— …………湖潤 ↓↓↓
- ●するするっと～ …湖潤 ↑↑↑
- ●桐生は馬鹿～ ……湖潤 ↓↓↓

舞波　口出し
- ●健気だよな　舞波印象 2　舞波 ↑↑↑　鈴科 ↑　氷狩 ↓↓
- ●ガキだよな　舞波印象 1　舞波 ↓↓↓　鈴科 ↓↓　氷狩 ↑↑

喫茶店　舞波

湖潤　口出し
- ●かわいそう～　湖潤印象 2　湖潤 ↑↑↑　鈴科 ↓↓　エリザ ↓↓
- ●これにこりて～　湖潤印象 1　湖潤 ↓↓↓　鈴科 ↑　エリザ ↑↑

→ 登校 ←

チャート内にある※1の分岐ルートは、美術室で「寄っていこう？」を、※2の分岐ルートは美術室で「送っていこうか」を選ぶと、それぞれ進むことができる。

FROM SOFTWARE PRESENTS

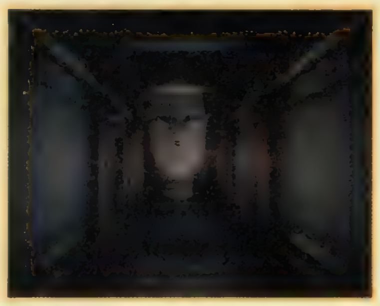
ECHO NIGHT#2 TIMES

発売に先がけ、注目のゲーム内容と魅力を徹底チェック!!

■ECHO NIGHT#2 眠りの支配者●メーカー／フロム・ソフトウェア●ジャンル／AVG●発売日／'99年 8 月 5 日●価格／¥5,800●対応周辺機器／MC（2 ブロック）、DS（AC非対応）

発売直前!『エコー2』の魅力に迫る!!

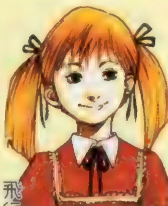
美しい映像とサウンドでつづられる恐怖の物語、それが「エコーナイト２」（以下『エコー２』）だ。いよいよ発売が間近に迫った今回は、恐怖と悲しみに彩られたストーリーを構成する登場人物と、ゲーム序盤の展開をピックアップして紹介。さらに、プレイするときに注意しておきたいポイントや、本シリーズの持つ〝静かな恐怖〟にスポットをあてた特別コラムなど、多岐にわたって「エコー２」の魅力を追求していくぞ！ 「エコー」シリーズを未プレイの人、もしくは前作ファンの人は、この記事を見て、「エコー２」をより深く楽しむための予備知識を身に付けてもらいたい。



▲内面的な恐怖を引き立てる演出が続々登場！さまざまな場面でゾクリとさせられるだろう。

CHARACTER

ひとりひとりが違うかたちで主人公のリチャードに関わる、登場人物たち。まずはそんなキャラクターの一部を、それぞれの関係とあわせて紹介。人物同士のつながりは、物語の重要なカギになっているぞ。



●レベッカ・モーガン

▲過去の世界で出会う少女。彼女に起こった悲劇とは？



●ブライアン・ノード

▲クランシー家の屋敷内で、リチャードに協力する。しかし……。



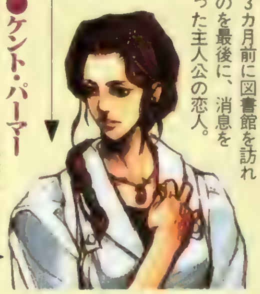
●ジェシカ・クランシー

◀資産家、クランシー家の当主の妻。クリスティーナに酷似している



●ケント・パーマー

◀クリスティーナの手がかりが残る図書館に、主人公を手引きする。



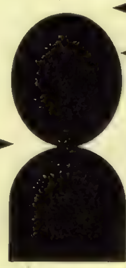
●クリスティーナ・コリンズ

◀3カ月前に図書館を訪れたのを最後に、消息を絶った主人公の恋人。



●赤い髪の女

▲たびたびリチャードの前に現れ、忠告をする謎の女性。



●リチャード・オズモンド（主人公）

◀恋人を捜すため、クランシー家の屋敷に足を踏み入れる物語の主人公。

飛行船内で出会う　協力　血縁?　友人　アドバイス?　恋人　?　?　魂を解放する　恋人



●フランコ・モス

▲屋敷の敷地内で発見された遺跡の研究者。





●マーク・ビゼル & ●ノーマ・ブリス

▶マークは屋敷のバーテンダー、ノーマはお抱えの音楽教師だったが…。



●スタンリー・オズボーン

◀館の使用人を統括していた執事。現在は魂になり、思い出にひたっている。

クランシー家とは

かつてヨーロッパで広く名の知られた由緒正しい名家で、北米有数の資産家。19世紀末に財政的危機に陥るが、ある財閥と関係を結ぶことで復活。以後世界恐慌でその後ろ盾を失うまで、名家としての地位を維持していた。

CHECK POINT プレイヤーの行動で、イベントの展開や結末が変わる!!

屋敷の中で出会う人物や魂たちとどのように接し、どれだけ相手の願いを聞き届けたか。今回の「エコー２」では、そんなゲームの進め方でイベントやエンディングの内容が変化する。プレイヤーの判断と行動が、結末に大きく影響するのだ。

●愛しあう2人の思い

▶生前は恋人同士だったマークとノーマ。２人は魂になっても引かれあい、大事にしていた楽譜の曲に思いを託している。ここでリチャードがとる行動は…？

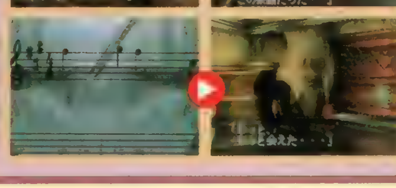


BAD



◀ノーマから楽譜を奪い、マークに渡すと悪い結果に。

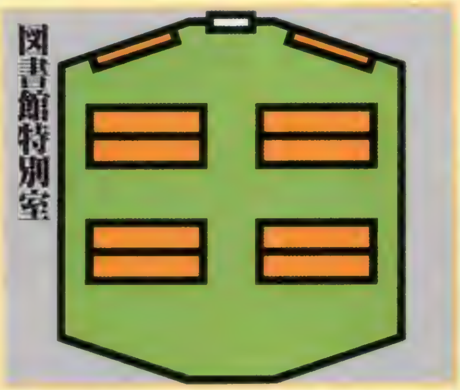
GOOD



◀楽譜の曲を再現すると、２人が再会して天に昇る。

Richard's REPORT

ここではクリスティーナの消息を追うゲーム序盤の展開を、舞台になる場所のマップと場面ごとのチェックポイントをあわせて先行レポートするぞ！



●1949／10／15. 図書館特別室

[クリスティーナの手がかり]

クリスティーナの消息が途絶えてから3カ月。一向に進展を見せない警察の捜査に業を煮やした主人公リチャードは、図書館の職員を務める友人、ケントの協力を得て、彼女が最後に訪れた図書館の特別室に侵入する。



CHECK POINT 視点の向きの変更とさまざまな行動

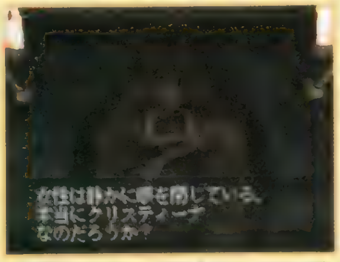
図書館で手がかりを探すこのシーンでは、見る、調べる、運ぶといった基本的な行動と、上下左右に視点を巡らせる細かい調査が重要になる。謎解きの基本を実践して身につけられるのだ。



▶手がかりの発見に、視点の移動は不可欠。

●同日. 洋館2階 ALL AREA

[洋館の探索、八芒星の部屋]



▲不思議な物体の中で眠る女性。彼女は誰？

クリスティーナが向かったと思われるクランシー邸に車を飛ばすリチャードは、途中の森で事故を起こしてしまう。そして、偶然近くにいたブライアンに助けられて目を覚ました場所は、皮肉にもクランシー邸のゲストルームだった。屋敷内の電気を復旧させるため、「配電盤のカギ」を探して2階を探索するリチャード。彼は離れにある「八芒星の部屋」で、クリスティーナに生きうつしの女性を発見する！

●同日. 洋館2階・西館北廊下

[恐怖との遭遇]

「配電盤のカギ」を手に入れたリチャードは、配電盤を操作して屋敷内の電気を復旧させる。そのとき、リチャードとブライアンの前に、虚ろな表情をした少女の亡霊が現れた！





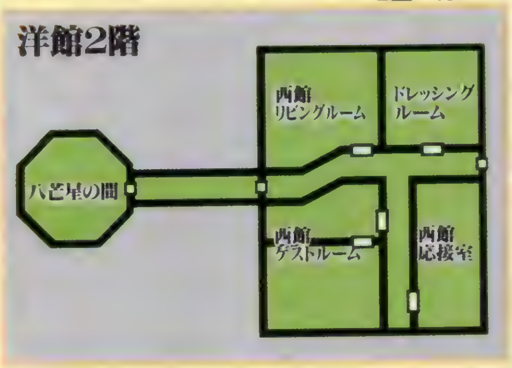
▶未体験の恐怖が2人を襲う！ 助かる術は？

CHECK POINT 登場人物との会話とアイテムの発見、取得

ブライアンとの会話と、さまざまな場所に置かれて（隠されて）いるアイテムの発見&取得がこのシーンのポイント。屋敷の2階では、多くの便利なアイテムを入手できる。



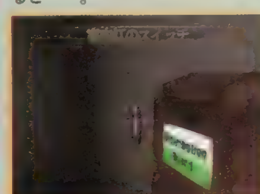
▲アイテム探しも謎解きの基本だ。



CHECK POINT 少女の魔物は明かりを嫌う

このイベントが発生すると、執拗にリチャードを狙いはじめる少女の魔物。彼女の唯一の弱点は、明かりを嫌うこと…。つまり、少女の魔物と対峙した場合は、部屋の明かりや照明を点けることを優先させなければならない。

▼室内灯のスイッチを入れると……。





▶少女の魔物は苦しみながら姿を消す。

●同日. 洋館2階・リビングルーム

[幼い魂の心残り]

人の生活が途絶えて久しいリビングルーム。そこでリチャードが目にしたものは、チェストの前ですすり泣く少年の魂だった。彼の魂を現世に縛る心残りとは、一体？





▲少年の魂が見せる思い出の中で、リチャードは彼が大切に育てていた魚の存在を知る。それが少年の心残りなのだ。

CHECK POINT 魂の解放



このシーンで、プレイヤーは初めて"魂の解放"を経験する。魂に話しかけて秘められた思いに触れ、彼らが見せる思い出の中で、魂の解放に必要なアイテムやヒントを見つけて戻るというプロセスを実体験できるのだ。今後も幾多の魂と出会い、その解放を手助けすることになるぞ。

▲解放された魂は、「アストラルピース」を残して昇天。

ECHO NIGHTの静かなる恐怖…

『エコーナイト』をさらに楽しむためのこの９本!

さて、この２ページは、ちょっと趣向を変えて、『エコーナイト』をさらに楽しむための映画を９本紹介しようと思う。簡単に言ってしまえば、『エコーナイト』をプレイする前に、これらの映画を観ておくと、よりゲームが楽しめるのではないだろうかということだ。なぜそんなことをしたかというと……。

何故「エコーナイト」の紹介をするページに映画が９本も並んでいるのだろうか？

もちろんそれには意味がある。

「エコーナイト」は、それだけ特殊なアドベンチャーゲームなのだ。

極端なたとえになるかもしれないが、たとえば世の中のアクションゲームの多くは「クラッシュ・バンディクー」や他のハードになるが「マリオ」「ソニック」をプレイすれば基礎練習ができる。そういうソフトがある。ロールプレイングゲームでも、そうした基礎練習のできるタイトルが、いろいろなハードにまたがって見つかるだろう。もちろんアドベンチャーゲームも、ジャンル全体としてはその例にもれない……のだが……。

「エコーナイト」のプレイ感覚は、どうも従来のアドベンチャーゲームでは説明しきれない。歴史的な名作といわれる「ポートピア殺人事件」「オホーツクに消ゆ」をプレイしても「エコーナイト」は理解できない。３Ｄ時代になった以降の「Ｄの食卓」などのアクションアドベンチャーといわれるものとも違う（かなり近いプレイ感覚はあるが、物語性や、それを語っていく手法には大きな違いがあるような気がする）。フロム・ソフトウェアの作品だからといって、「キングス・フィールド」や「アーマード・コア」をプレイしても同じことだ。

というようなことを考えて、今回は大胆な方法で「エコーナイト」の魅力に迫ってみた。

「エコーナイト」のおもしろさ、静かな恐怖と似た感覚を味わえるのは、映像作品なのではないか？　と考えたのだ。その代表的な例が、右の９タイトルだ。『エコーナイト＃２』をプレイする前に、是非ともこれらの映画を観てほしい。もちろん前作をプレイしていない人は、ザ・ベストになってお求めやすいお値段（笑）で店頭に並んでいるはずなので、そちらからプレイしてもらいたい。より深く、「エコーナイト」の世界が堪能できるはずだ。

そのための９本なので、あえてマニアックなタイトルは外し、この程度ならレンタルビデオ店でビデオを借りることもできるのではないだろうかというレベルのものを選んでもいる。

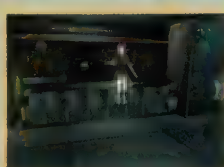
また、９本の順番なのだが、基本的にはこの通り、「タイタニック」から「薔薇の名前」と続けて「ブレードランナー」までを観てもらってもかまわない。総上映時間はそうとうな長さになるが、長い夏休み、そういう日々があってもいいかもしれない。逆に、ランダムに好きなタイトルを選んでもらってもかまわない。選者としては、複数本観てくれるなら、できれば最後に「ブレードランナー」を観てもらいたいとは思うが……。他にも、「悪魔の棲む家」や「エルム街の悪夢」（１作目）などのタイトルは挙がったのだが、あまりホラー色を強めるのもどうかと判断して、今回は避けている（といいながら、ばりばりホラー、アルジェント監督の「フェノミナ」なんかが入っていたりするのだが……）。

という意図なので、せっかくの夏休み、普段よりは時間があるはずだから、ただ「エコーナイト」前作をやり直してから『＃２』につなげるというだけでなく、たまにはゲームをプレイするために映画を観るというのもいいのではないだろうか？　彼女と２人で……であればいうことはない。

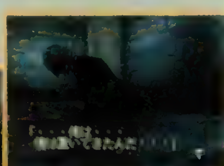
哀しみ　Sadness

深い哀しみが、やがて絶望を生むとき……

「恐怖」を描いたゲームは、今やそう珍しいものではなくなったが、『エコーナイト』のそれは、本質に深い哀しみをたたえているという点で、他とは一線を画する。人は、深い哀しみを絶望に変えて、やがてその自分の中に生まれた感情を、恐怖するようになるのだろうか……。



▲攻撃的な少女の亡霊もまた、深い哀しみを……。



▲プレイヤーは「2」でまた、影のような人物たちと出会う。



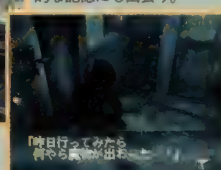
◀そして彼らは、静かに無念の記憶を語り始める。

狂気　Madness

現世の記憶が、人の魂を静かな狂気へと導く……

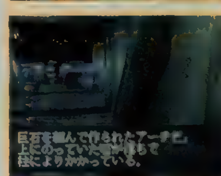


◀死してなお、グラスを磨き続けるバーテンダーの魂……。



▼この記憶は？　ときに衝撃的な記憶にも出会う。

「エコーナイト」に登場する多くの魂は、報われない。現世に何か思いを残している人物ばかりだ。狂気というのとは違うのかもしれないが、その姿は、どこかパラノイアじみて見える。彼らは自らがその肉体を失ったことを知りながら、生前の営みを止めようとはしない……。



▲「2」では不気味な遺跡も舞台になる。古代の営為が…。

タイタニック

●1997年・アメリカ　●監督・脚本・製作・編集：ジェームズ・キャメロン　●主演：レオナルド・デカプリオ

言わずとしれた97年度アカデミー賞11部門制覇の超大作。公開時の興行収入、日本での驚異的なロングランヒット、CGを用いた映像技術など、話題には事欠かなかった。映画の舞台は1912年4月、悲劇の航海へと乗り出した豪華客船タイタニック号。その舞台設定が前作「エコーナイト」を思い出させることは言うまでもない。『エコーナイト』の予習として、まずはこのラブロマンスを堪能するのも悪くないはずだ。

薔薇の名前

●1986年・フランス・ドイツ・イタリア　●監督：ジャン・ジャック・アノー　●主演：ショーン・コネリー

『エコーナイト』は決して中世の世界や、あるいは宗教（ましてやその異端など）を描いた作品ではないが、この映画の見事な陰影表現、美術、作品を通して描かれる死生観のようなものは『エコーナイト』に通じるものがある。映画の物語も基本的には「修道院」という閉鎖された空間で展開されるので、その点でも『エコーナイト』との共通性が感じられるだろう。難しく考えなくても意外に楽しめる作品だ。

エイリアン

●1979年・アメリカ　●監督：リドリー・スコット　●主演：シガニー・ウィーバー、ジョン・ハート

驚異的な生命力を持つ宇宙生物と人間の戦いを描いたこのシリーズで、最もスタイリッシュな映像美を見せるのが、この第1作だ。『エコーナイト』との共通点はというと、ずばり密室サスペンスだろう。閉鎖された空間で、得体の知れない何者か（『1』『2』を通して登場する攻撃的な少女の亡霊……）に襲われるという恐怖を、十分に堪能してもらいたい。間違っても『エイリアン2』以降は見ないように（笑）。

羊たちの沈黙

●1991年・アメリカ　●監督：ジョナサン・デミ　●主演：ジョディー・フォスター、アンソニー・ホプキンス

異常という一言では説明できないような猟奇殺人を主題とし、この後の犯罪映画のメインストリームを作った作品。ただ、本作の見どころは、残酷なシーンではなく、その心理描写にある(それ故に名作として名を残し得たのだ)。『エコーナイト』との関連性は薄いのだが、心理描写の奥深さ、「人の心をのぞく」という点では、共通するといえるだろう。クラリスとレクターの会話をじっくり楽しんでほしい。

ポルターガイスト

●1982年・アメリカ　●製作・原作・脚本：スティーブン・スピルバーグ　●監督：トビー・フーパー

もともとはヨーロッパで古くから語られる超常現象（日本でいうと「ざしきわらし」が近いか?）を題材にしたホラー映画で、スピルバーグの出世作の1本でもある。『エコーナイト』との共通点は、言わずとしれた閉鎖空間（映画もスティーブ一家が暮らす一軒家が舞台）に、奇妙に動き、飛び回る家具類の描写。ちょっと怖く見えてしまう少女というのも共通点だ。まさに夏の夜の定番タイトルだろう。

フェノミナ

●1984年・イタリア　●監督：ダリオ・アルジェント　●主演：ジェニファー・コネリー

今回紹介するタイトルの中では、これが最も怖い。ハッキリ断言できる。他の8本はホラー以外の見方をすることもできるが、これだけは徹頭徹尾ホラーだ。しかもアメリカ映画のどこか安心して見ていられる雰囲気はない。ちょっと怖がってみたいだけ、という人は、絶対にこれは避けたほうがいいだろう。『エコーナイト』との共通点はあえて挙げないでおく。勇気をもって観終えた人だけが、こっそり気づくだろう。

シャイニング

●1980年・アメリカ　●監督・脚本・製作：スタンリー・キューブリック　●主演：ジャック・ニコルソン

スティーブン・キングの原作を、キューブリック監督がかなり改題して映画化した作品。ストーリーやジャック・ニコルソンの怪演もさることながら、なんといってもカメラの視点が怖い。このへんはさすが名監督といったところだろう。一人称を効果的に用いたカメラワークもそうだが、親子の哀しさというテーマもまた、『エコーナイト』との共通点である。人はかくも弱いものなのだろうか……。

セブン

●1995年・アメリカ　●監督：デビッド・フィンチャー●主演：ブラッド・ピット、モーガン・フリーマン

感覚としては先に挙げた「羊たちの沈黙」に近い作品に思われがちだが、こちらは心理描写には重きを置いていない。映像はあくまでスタイリッシュに展開していき、人の7つの大罪というテーマだけが執拗に掘り下げられていく。この作品は、『エコーナイト』との関連は薄い部類に入るかもしれない。しかし、その映像美と静かな恐怖の描写には、類似の匂いのようなものが感じ取れるはずだ。

ブレードランナー

●1982年・アメリカ　●監督：リドリー・スコット　●主演：ハリソン・フォード、ルトガー・ハウアー

何故この近未来のロサンゼルスを舞台にしたサイバーパンク映画が最後に紹介されるのかと、疑問に思う人もいるだろう。こう考えてみてほしい。『エコーナイト』に登場する魂たちと、レプリカント（映画に登場する人造人間）たちは、執拗に記憶にこだわり続けるという共通点を持っているのではないだろうか、と。人は、自分が自分であるという思いにとらわれるが故に哀しみ、そして絶望するのかもしれない。

そして…『エコーナイト＃2』を楽しむためのこの1本!!

『エコーナイト＃2』を楽しむためのこの1本といえば、何を置いても、前作しかないだろう。上に挙げたような映画からでも楽しむことはできるが、もしもまだ前作をプレイしたことがないという人がいたら、今からでも遅くない、ぜひ前作をプレイしてみてほしい。小難しいことを言えば、PSソフトでここまで確かな心理的「恐怖」を味わうことができるのかと、改めて驚かされるはずだ。



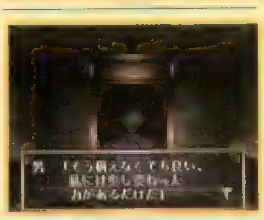
『エコーナイト』(ベスト)
●発売中
●¥2,800（税別）
●MC（2ブロック）
●DS（AC非対応）

ザ・ベストになったので、¥2,800というお値段もうれしいかぎりだ（笑）。

攻略のヒントについては112号にチャートをまとめてあるのでそちらを参考にしてもらいたいが、仮にそのヒントがなかったとしても、そんなに行き詰まることはないのではないだろうか？　丹念に調べ、理解していけば、必ずエンディングを迎えることができるはずだ。もっとも、プレイ中にそれだけ心の余裕があれば……の話だが。

これからの季節、女性ユーザーにもぜひおすすめしたいシリーズだ。





魂を解放すると…

前作の舞台は、洋上に迷える豪華客船だった。『2』の洋館・遺跡とは趣きが異なるのだが、現世の記憶という呪縛から魂を解放すると、アストラルピースという宝石が手に入るという基本的なシステムは『2』にも継承されている。前作ではこれを集めて霊能者に渡した数によって、異なるエンディングが用意されていたのだが、はたして『2』ではどうなっているのだろうか？　楽しみなところだ。



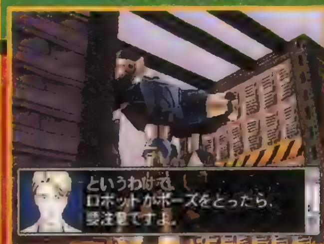
リモートコントロールダンディ

●発売中　●ヒューマン
●¥5,800　●MC(1ブロック)
●DS(AC非対応)、PS(13ブロック)

壮絶な戦いを勝ち抜くための必勝法を伝授！

『リモートコントロールダンディ』攻略第1弾!!　今回は、基本的な戦い方から、ストーリー前半のミッション攻略までを徹底的にサポートするぞ。これを読んで怒濤のロボットバトルを制覇せよ！



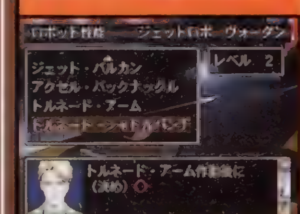


基本攻略

ゲームを効率よく進めるためのコツをピックアップ!!



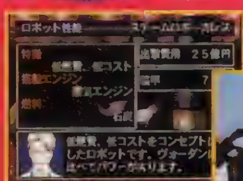
▲歩きながら攻撃！　複数の動作を同時に行えれば操縦法は完璧だ



▲各ロボットが使う必殺技のコマンドは正確に覚えておくこと

基本その1　ロボット別の戦法を覚えよう！

戦闘では、各ロボットの性能や必殺技などの特徴を把握することが重要。それぞれが得意とする戦法を覚えておけば戦闘を有利に展開できるぞ。下にあるロボット別の戦法を参考していこう。



▲各ロボットは、や装甲など、基本性能がまったく違うのだ。



ヴォーダン



まずは、接近戦に持ち込んでブースト・フックやアクセル・バックナックルで攻撃。ゲージがたまったら、シャトルパンチでトドメだ。

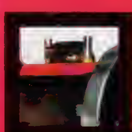


オススメはこの技！
アクセル・バックナックル
ブースト・フック

この2つの技は、技の出が早いのが利点。敵と同時に攻撃を繰り出しても、こちらの技が先にヒットすることが多い。威力もそこそこ高いぞ。



ガレス

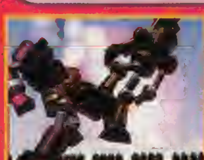


接近戦が得意。キックや大戦輪キック、5千トンパンチなどの技で連続的に攻撃するのが理想的だ。とにかく接近戦に持ち込もう。



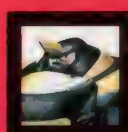
オススメはこの技！
クレーン・ストレート
大戦輪キック

敵との間合いが中距離ならクレーン・ストレート、近距離なら大戦輪キックで攻撃しよう。ただ、クレーン・ストレートは発動までの時間が長い。



▲大戦輪キックは出が早く、威力も高い。

ライオネル



ライオネルは遠距離戦用の技が非常に豊富。ダイナアーム（チェンジ・アームで変形）を装備し、敵の攻撃範囲外から攻撃しよう。



オススメはこの技！
バスター・ボール
ワイド・ボール

バスター・ボールは、ゲージ消費量が少ないのが特徴。逆にワイド・ボールは消費量は激しいが、広範囲を攻撃できる。いずれもダイナアームで使用可能だ。



◀ゲージをため、ひた

基本 その2 吹き飛ばし技が攻撃の要！

[illegible]では、[illegible]「吹き飛ばし技」が[illegible]こちらの[illegible]ここで[illegible]ロボットは[illegible]





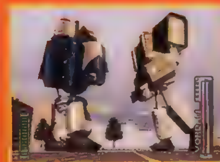




▲[illegible]

基本 その3 必殺技は必ず防御!!

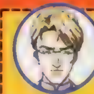
敵が使う必殺技は、いずれも強力！　ガードしないと、かなりのダメージを受けるので、必ずガードしよう。中にはガードしても吹き飛ばされる技があるが、ダメージはちゃんと軽減されるぞ。また、ガード状態になるまでは多少時間がかかるので、敵が決めポーズをとった時点でコマンドを入力するといいだろう。



◀ボタンは[illegible]時に押さ[illegible]転換に[illegible]



▲▶背後から[illegible]ードすることが可能[illegible]



柳博士のワンポイントアドバイス
背後からの攻撃に注意！

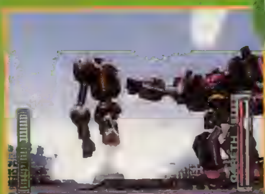
[illegible]



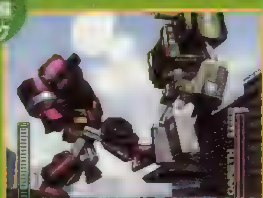
▶[illegible]

基本 その4 技コマンドの入力タイミング

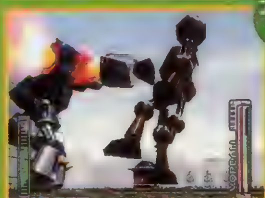
技の中には、コマンド入力のタイミングに独特のクセを持つものがある。そこで、ここでは3つの[illegible]をピックアップして、コマンド入力のタイミングを[illegible]。[illegible]



◀同時に[illegible]うな感覚[illegible]



▶[illegible]く2回ボタンを押す。



◀[illegible]

基本 その5 街の被害は最小限に!!

[illegible]

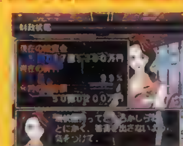


▲[illegible]



優子さんのワンポイントアドバイス
市民の評判も大切

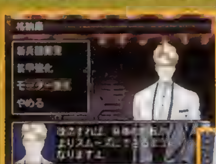
[illegible]



▶[illegible]

基本 その6 効率のいい資金の使い方

資金の主な使い道は、ロボットの改造と守専用装備の購入の2つ。ロボットの改造が可能になる第15話までは守の装備を購入し、それ以降はロボットの改造に[illegible]。[illegible]最初にモーター強化を、その次に装甲強化や新兵器開発という順番に改造を行うといいだろう。





▲▶モーターを強化すると上半身の回転速度がUP！　上半身を回転させて出す技が多いので、いち早く改造しておこう。

この装備は絶対必要！

最低限必要なものは、[illegible]ェット装置。余裕があれば強化ジャケットも。

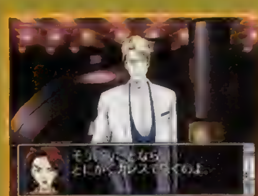


▲[illegible]障害物も飛び越えられる。

ロボット改造の方針

一点集中型

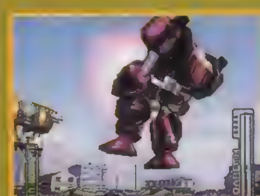
使用するロボットを1体に絞って、集中的に[illegible]は、自分の好みで選ぼう。あとは、装甲[illegible]ばどんな強敵とも互角以上に戦えるはず。ただ、[illegible]ミッションでは苦労することになる。



◀[illegible]するミッションは注意[illegible]

バランス型

装甲や必殺技など、各ロボットの性能[illegible]ミッションの内容に応じてロボットを使い[illegible]に手強い敵が登場するミッションでは、[illegible]発が中途半端な状態になるのも難点。

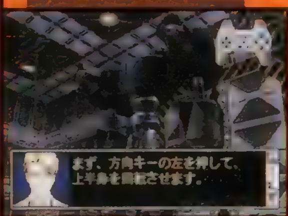


◀ストーリーが進むにつれ[illegible]

ミッション攻略

シナリオ31までの難関となる5つのミッションを徹底攻略！

ストーリー[illegible]「第31話」までのミッションリストを[illegible]公開。[illegible]しい[illegible]つのミッションのクリア方法とそのコツを伝授[illegible]。行き詰まっている人は、これを足掛かりにゲームを進めよう。



▲練習用のミッションでは[illegible]博士の説明[illegible]かり聞い[illegible]こと。



▼予算と相談してロボットを改造し[illegible]



▲敵の特徴を見極めることも重要なポイントだ

NO.	ミッション名	任務内容
1	そびえ立つ危機	守を操作して、怪ロボットから逃げる
2	歩行訓練	格納庫の中で歩行練習を行う
3	東京上陸	海に置き去りになったヴォーダンを東京湾に上陸させる
4	猛特訓　ロボット操縦	物を掴む練習を行う
5	鶏野爆破計画	爆弾を搭載したトレーラーを、ヴォーダンで除去する
6	格闘訓練	パンチ、フックなどの格闘訓練を行う
7	都市防衛訓練	仮想の敵として街に配置されたターゲットを破壊する
8	ヴォーダン立つ！　前編	ハンマーパンチや５千トンパンチなどの格闘訓練を行う
9	ヴォーダン立つ！　後編	モードルと戦闘
10	夕闇の決戦　前編	ガードの特訓を行う
11	夕闇の決戦　後編	ガラハッドと戦闘
12	スパイカーを追え！	暴走車をヴォーダンで踏み潰す
13	旧市街の決闘	モードルと戦闘
14	強襲！　キャメロン号　前編	シャトルパンチの訓練を行う
15	強襲！　キャメロン号　後編	キャメロン号と戦闘
16	空からの使者	発電所を守りつつ、戦闘ヘリ集団を撃滅する
17	ヴォーダン破壊指令　前編	ジェットダッシュ、ブースト・フックなどの訓練を行う
18	ヴォーダン破壊指令　後編	エクトールと戦闘
19	ベイエリアSOS	輸送船を守りつつ、モードルと戦闘
20	ロシアからの贈り物	制限時間までサハリン２の攻撃に耐える
21	学校へ行こう	学校を守りつつ、ガラハッドと戦闘
22	高度50メートルの激闘	ヴォーダンの頭部の視点でモードルと戦闘
23	悪の城	キャメロン号と戦闘
24	うおいち　危機一髪	街に配置されたターゲットを破壊する
25	大戦輪	ガレスを操作して、モードルと戦闘
26	首都防衛戦	都庁を守りつつ、ハンマー・ガラハッドと戦闘
27	超重力の危機	キャノン・ガラハッドと戦闘
28	ロボット兄弟の挑戦	発電所を守りつつ、２体のモードルと戦闘
29	キャメロン号の逆襲　前編	キャメロン号弐号と戦闘（必ず敗北）
30	キャメロン号の逆襲　中編	ロボットなしでキャメロン号弐号と戦闘（必ず敗北）
31	キャメロン号の逆襲　後編	ライオネルを操作して、キャメロン号弐号と戦闘

第12話「スパイカーを追え！」

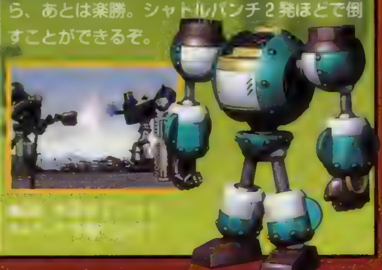
スパイカーは踏みつぶさなくても、ヴォーダンにぶつかるだけで壊れる。スパイカーの進行ルート（下の画面写真の位置周辺）をヴォーダンの足で塞いでおけば楽にクリアできるぞ。





第15話「強襲！キャメロン号後編」

キャメロン号はシャトルパンチ以外の攻撃では、いっさいダメージを受けない。まずは、ゲージをためることが先決だ。ゲージがたまったら、あとは楽勝。シャトルパンチ２発ほどで倒すことができるぞ。



第18話「ヴォーダン破壊指令後編」

エクトールは腕を伸ばして攻撃してくるので、接近戦に持ち込むのは困難。ここは、無理せずに敵との距離をとってゲージをため、シャトルパンチで攻撃するのがもっとも簡単だ。



第20話「ロシアからの贈り物」

制限時間までサハリン２の攻撃に耐えればクリア。まず、ヴォーダンをジェットダッシュで敵にぶつけて、わざと転ばせよう。倒れている間は無敵なので、攻撃を受けないのだ。



第27話「超重力の危機」

キャノン・ガラハッドのグラビティ・キャノンはしゃがみ状態で回避することが可能。スキを見て接近戦に持ち込み、一気に攻めよう。

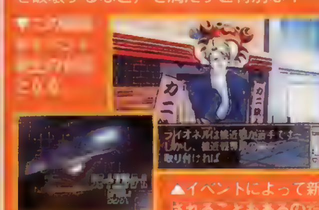


▶接近戦に持ち込めば楽に勝てるぞ

▲ヴォーダンならダッシュで接近しよう

CHECK POINT 特定の条件を満たすとイベントが発生！

アクションパートで特定の条件（美幸のマンションを破壊するなど）を満たすと特別なイベントが発生す[illegible]いろ試して[illegible]



▲イベントによって新兵器が開発されることもあるのだ

ロボットを操縦して悪と戦う新感覚3D・ACT!

あのヒューマンが満を持して贈る3D・ACT『リモートコントロールダンディ』の魅力を大紹介!!　昔懐かしのロボットアニメを彷彿させる世界観と、ド迫力のロボットバトルに注目だ！



リモートコントロールダンディ

ヴォーダン

悪のロボット軍団に対抗するために開発された最新鋭ロボット。ジェットエンジンを搭載し、高い格闘戦能力を誇る。身長50メートル、体重5千トン。



王座 守

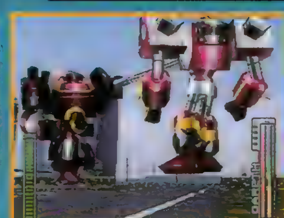
世界最大の財閥・王座[illegible]曹司。15歳の誕生日に父親の健吾からヴォーダンをプレゼントされ、その操縦者としてロボット軍団と戦うことになる。

このゲームは、リモコンでロボットを操作し、敵ロボットと戦う3D・ACT。プレイヤーは、主人公とロボットを交互に操作して、難解なミッションの数々をクリアしていくことになるのだ。

●発売中 ●ヒューマン
●¥5,800 ●MC(1ブロック)
●DS(AC非対応)
PS(13ブロック)



▶最大の魅力はなんと言ってもロボット同士のバトル!!



▲ロボット好きの人も、そうでない人もハマれること請け合い！

AVGパート

ゲームは各話構成になっており、その前後に必ずAVGパートが挿入される。このパートではキャラ間の会話でストーリーが語られていくぞ。また、ミッション前には任務内容が説明されるので、しっかり聞いておくことが重要となる。

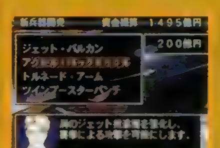


▲全編フルボイスで臨場感もバッチリ！

▲▶ミッション終了後は、さまざまなコマンドが実行可能。セーブ&ロードもここで行う。

資金を投資してロボットを改造！

ミッション終了後には、資金を使ってロボットを改造することが可能。モーターや装甲の強化、さまざまな新兵器の開発など、自由に改造することができるのだ。キミ好みにカスタマイズしよう。



◀改造費は高いので慎重に決めよう。

アクションパート

ポリゴンで構成された3Dフィールドを舞台に、守とロボットを交互に操作し(セレクトボタンで切り替え可能)、任務を遂行する。また、視点は常に守から見た角度になるので、ロボットが見やすい場所へ守を移動させることが必要になるのだ。



▶守で建物の屋上に登ることも可能。

◀ロボットを操縦して任務を遂行せよ！

多彩なミッションの数々に注目！

用意されたミッションの数は、なんと60以上！　その内容はロボット軍団との戦闘から、人命救助やビルの解体作業など、実に多彩。どのミッションも趣向が凝らされ、プレイヤーを飽きさせない。



◀こんな視点で展開される任務もあるぞ。

コマンド

ヴォーダンが使う豪快な技の数々　そのすべてを使いこなし、怪ロボットを倒せ！

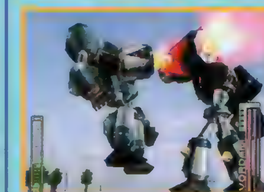
通常技

特定のコマンドを入力することで繰り出す技。各ロボット共通の技から固有の技まで、さまざまな技がある。また、ゲージを消費しないものが多く、扱いやすい。



▲5千トンパンチやライジング・パンチは共通の技だ。

ブースト・フック



+左→○ or +右→□

◀上半身の回転と、腕のジェット噴射を利用した超強力なフック。

アクセル・バックナックル



△+○ or □

◀腕に搭載されたジェット噴射を使って強烈な裏拳を繰り出す。

ゴッド・アッパー



しゃがみ中 △+□ or ○

◀しゃがんだ状態から勢いをつけて、アッパーを繰り出す。

5千トンパンチ



R1→○ or L1→□

◀ロボットの全体重を乗せた豪快なパンチで、その威力は強力！

必殺技

すべてのロボットは、L1とR1を同時に押すと、必殺技の体勢"決めポーズ"をとる。このとき、特定のコマンドを入力することで必殺技を繰り出すのだ！



▲コマンドを入力するとロボット固有の決めポーズをとるぞ。

ジェットダッシュ



L2+R2

◀ジェット噴射を使ったダッシュ。L、Rボタンで方向転換する。

シャトルパンチ



□ or ○

◀腕を高速発射！　両腕を発射する"ツイン～"もあるぞ。

ホーミングシャトルパンチ



△+□ or ○

◀シャトルパンチを+キーでコントロールして、敵にヒットさせる。

ジェットダイブ

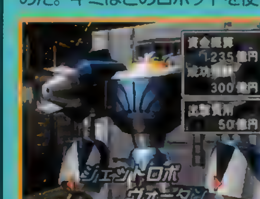


△+L1+R1

◀空中高く舞い上がり、そこから急降下キックを繰り出す。

CHECK 仲間ロボも登場

ストーリーがある程度進むと、頼もしい仲間ロボットが登場するぞ。しかも、彼らが仲間になることで、出撃するロボットを選択可能になるのだ。キミはどのロボットを使う？

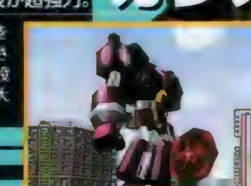


◀この画面で出撃ロボットを選択できる



蒸気ロボ ガレス

ヴォーダンに次ぐ第2の仲間ロボット。ヴォーダンより性能は劣るが、蒸気を原動力としているため出撃費用が安い。脚にある大戦輪を使った必殺技が超強力。



▶大戦輪を高速回転させて敵に投げつける大戦斬！



原子ロボ ライオネル

第3の仲間ロボット。内蔵された原子炉から生み出されるエネルギーを利用した強力な攻撃（エネルギー弾など）で敵を粉砕する。腕を変形することも可能。



▶腕を変形させて、臨機応変に戦うことができるのだ。


HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
PlayStation
夏休み
あなたもワタシも
シャトルパンチ
購入者にもれなく、
『特製ステッカーシート』
をプレゼント!!
このキャンペーンは、
商品がなくなり次第終了いたします。
★いよいよ★
7月22日発売。
この操作感がたまらない!?
ロボット操縦アクションゲーム
リモートコントロールダンディ
対戦プレイ可能
[プレイ人数]1～2人(対戦プレイ可能)
デュアルショック
ポケットステーション
●メモリーカード1ブロック使用、ポケステ13ブロック使用
アナログコントローラ
対応
PocketStation
対応
標準価格¥5,800
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
ELEVEN
FamilyMart
サンクス
上記4チェーンのほか、
ヒューマン株式会社 〒180-8555 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ヒューマンテレフォン番組 0422-70-7796 ホームページアドレスhttp://www.human.co.jp
マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
© HUMAN 1999


PlayStation
格闘の全てが、ここにある・・・
登場選手約300人、大充実のエディット機能。
全ての格闘技を網羅したファイプロシリーズ最新作!
シリーズ最多の選手数!
プロレスだけに留まらず、キックボクシング、シューティング、柔術、空手、ルチャ、アメプロから集結した猛者はシリーズ最多の約300人! かつてここまで格闘技を網羅したゲームがあっただろうか!?
FIGHT
シリーズ最強のエディット機能!
選手エディットでは選手名、ニックネーム、グラフィック、能力、使用技等が綿密に設定でき、77人まで保存可能。新登場の「団体エディット機能」は団体名、シンボルマークの作成や所属選手の設定が可能。名前変更機能と併用すれば、「電撃的移籍劇」の再現等々、キミのやりたいことは何でもできる!?
ドラマティックなストーリーモード!
キミの分身となるエディット選手が道場入門からトップレスラーになるまでの軌跡を描いたストーリーモードは、闘い方や結果により展開が千変万化。勝つだけではなく「魅せる闘い」で、本当の頂点を目指せ!
・受け身
・ロープワーク
ついに登場!「エディットランキング」
作成したエディット選手で地下プロレスの強者と闘うこのモードはCOM vs COMで行なわれる(観戦形式)。パラメータの割り振りや技の連携、試合運び等を考えてCOMの思考ロジックを設定し、"究極の格闘理論"を完成させろ!
4人同時プレイ可能!
多彩なプレイモード!
4人同時プレイ可能な「バトルロイヤル」や16人(組)まで参加できる「ワンナイトトーナメント」、64人(組)まで参加できる「オープンリーグ」の他、「金網デスマッチ」、「グルーサムファイティング」等々、多数のプレイモードを用意!
ポケットステーション対応
ファイヤープロレスリングG
大好評発売中!!
プレイステーション用プロレスゲーム
「ファイヤープロレスリングG」
定価¥5,800(disc 1枚・税抜)
1~4人用(4人同時プレイ可能)マルチタップ、ポケットステーション:デュアルショック(振動)対応
メモリーカード10ブロック、
ポケットステーション5ブロック使用
PocketStation 対応
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社 〒180-8555 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
ヒューマンテレホン通信 0422-70-7796 ホームページアドレス http://www.human.co.jp
©HUMAN 1999


PlayStation
syphon filter
1999.8.12 ON SALE
サイフォン・フィルター　標準価格：5,800円（税抜）SLPS 02216
このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。
アナログコントローラ
DUAL SHOCK™ 対応



「このゲームは、私にとって現実の世界だ。」

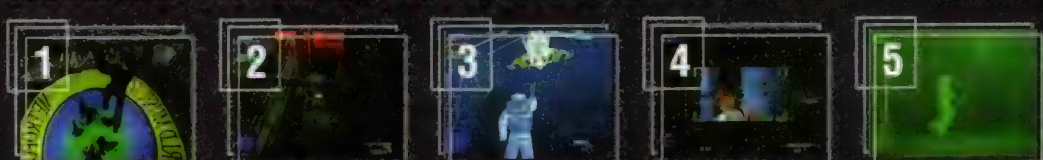
——元FBI特別捜査官アルフレッド・ザンプ

「プロフィール」アルフレッド・ザンプ 1969年から1994年までFBI特別捜査官として活躍。組織犯罪をはじめ、テロリスト・プログラム、スパイ活動捜査などに携わる。射撃の腕も超一流。現在、FBI捜査官として活躍中。

かつてないリアル・バトル・ミッション、いよいよ始動！

1999年。ワシントンD.C.は悪魔の生物兵器「サイフォン・フィルター」を持つ史上最強の軍事テロ集団の制圧下にあった。窮地に立たされた合衆国政府が送り込んだ最後の切り札は、ナンバー1の特殊破壊工作エージェント、ガブリエル・ローガン。爆発・炎上する車、砕け散るガラス、降りそそぐ銃弾。空前のアクションと本物感覚のシューティング、そして高度な戦略性……。今までにないリアル・バトル体験がキミを襲う。

全20ミッションの広大なステージで、緻密なグラフィックと最先端アニメーションによるスリリングな世界が展開。精巧な武器を使った迫真のシューティングと想像を超えた特殊効果がゲームを白熱させる。武器システム、作戦目標、ゲームオプションは、最新鋭の通信機器で管理。デュアルショックを使えば、銃弾が降りそそぐ臨場感も生身の感覚だ。



1 緻密にデザインされた3D画像と驚異的な特殊効果によるノンストップの緊迫感。

2 ジャンプ、登る、かがむ、といったアクションの最中でも銃撃可能。

3 サイレンサー付ハンドガン、狙撃ライフル、手榴弾、グラネード・ランチャーなど17種類の精巧な武器アイテム。

4 オートマチック／マニュアルが選べるリアルな武器ターゲットモード。

5 暗闇でもサーチできるサーマルスコープ。0～200mのズーム可能。

株式会社スパイク
東京都目黒区中目黒2-10-15 山手Kビル TEL 03-5722-7799 http://www.spike.co.jp

Sammy Spike 989 STUDIOS



Syphon Filter
サイフォン・フィルター

●サイフォン・フィルター ●スパイク
●AVG ●8月12日発売予定 ●¥5,800
●MC（1ブロック）、AC（DS対応）



飛び交う銃弾 [illegible]！ [illegible]溢れる迫力の映像と [illegible]したストーリーが[illegible]した3D・アクションAVGが登場！ [illegible]細菌兵器とテロリストの[illegible]から世界を救うことができるのはキミだけだ!!

CHARACTER



あらゆる武器を扱い、数々の戦場を生き抜いた男
ガブリエル・ローガン

合衆国特務機関の[illegible]16種類もの武器を使いこなし、優れた爆発物取り扱い技術を持つ。[illegible]

サイフォン・フィルター
"細菌兵器"からワシントンD.C.を守れ!

拳銃、爆弾、マシンガンなど数々の武器を手に、凶悪なテロリストたちを倒す3DアクションAVGが登場！ キミの任務は主人公、ローガンとなりテロリストの所持する恐怖の細菌兵器から合衆国を守ること。ミッションごとに目的の異なる指令をクリアし、テロリストを壊滅させるのだ!!

ACTION & BATTLE
多彩なアクションを駆使して危険な任務を遂行せよ!!

ローガンは任務遂行のため、多彩な武器はもちろん、さまざまなアクションを駆使してピンチを切り抜けていくのだ。ときには配水管を伝って移動し、ときには窓ガラスを突き破って突入！ 地形、アイテム、己の[illegible]。ここでは持てるものすべてをつくして戦うローガンのアクションに注目！ テクニックとして覚えておこう。

よけろ! 身を隠す しゃがむetc

しゃがむ（⊗ボタン）ことで身を隠す以外にも、敵の攻撃を避けることも可能。



◀敵に見つかりにくいので実用的だ。

上れ! 壁や雨どい、障害物を越えろ!

壁を乗り越えたり、頭上のものにぶら下がって先に進むことも重要なテクだ。



◀どんな状況でも脱出を可能にする。

転がれ! 緊急回避!

[illegible]ボタンで行う前転。敵の攻撃をかわすことが可能だ。また、自分が火だるまになったときはこれで火をもみ消すこともできる。



撃て! 2つの照準モードを使い分けろ!



ローガンのアクションの中で、もっとも重要なのが敵を攻撃する射撃。R1ボタンを押せば視界内の敵に自動で照準を合わせてくれるぞ。また、L1ボタンでマニュアル照準にすれば自分は移動せずに照準だけを動かせるぞ。敵の頭を狙ったり、障害物の隙間から弾を撃つことも可能だ。さらに、ライフルを使えば遠距離からの狙撃もできる。



必殺! HEAD SHOT!

マニュアル照準[illegible]



STORY & MISSION

正体不明のテロリストどもを撲滅する戦いの始まりだ!



◀ミッションの間には、ムービーによるイベントが流れるぞ

「サイフォン・フィルター」には20ものさまざまな任務が用意されているぞ。任務は、テロリストの撃退や敵基地からの脱出はもちろん、爆発物の処理や尾行など種類も豊富。また、任務の途中で新たな目的を与えられるなんてこともあるのだ。

STORY

1999年、それは米国で始まった…

1999年、ワシントンD.C.は軍事テロリスト集団の制圧下に[illegible]致死率100%、感染後の潜伏期間3時間という驚異の殺人ウィルス「サイフォン・フィルター」を所有。もし、これが使われれば数百万の人間が死ぬことになる。どんな手段を講じても最悪の事態だけは免れねばならない……

MISSION 1 Georgia Street Washington D.C. テロリストの仕掛けた爆弾を発見せよ

ミッション1を攻略しながら、ゲームの流れを紹介していこう。ここでの主な目的は、テロリストの仕掛けた爆弾を発見、処理することだ。最初の任務とはいえ、マップは広く敵も多い、難易度の高いミッションだ。

Point 1 BAR テロリストのリーダーを倒せ!



バーの奥にはテロリストのリーダー、クラビッチが隠れている。まずはコイツを倒し、通信機を壊そう。クラビッチは防弾ジャケットを装備しているので、スナイパーライフルを使ってHEAD SHOTで確実にしとめるべし!





◀敵が集まって来る前にクラビッチを倒せ!



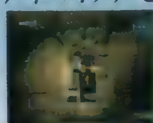
◀スナイパーライフルで狙え!

Point 2 ELEVATOR セキュリティスイッチを解除





◀カギを銃で壊せば扉が開くぞ。



◀暗闇は懐中電灯で照らせ!

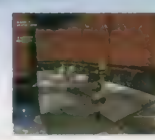
敵は地下鉄内にも爆弾を仕掛けている。しかし、入り口がロックされていて地下に行くことができない。どうやらこのエレベータを降りた先にあるセキュリティスイッチを解除する必要があるようだ。味方の爆弾処理班を援護しつつ任務を遂行!



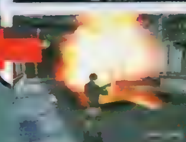
Point 3 BANK 爆弾を処理



銀行で爆弾を発見! 爆弾処理班を呼んで処理してもらおう。彼らが爆弾を撤去している間にもテロリストは攻撃してくるぞ。処理班をしっかり援護するのだ。



◀間違って味方を撃たないように!

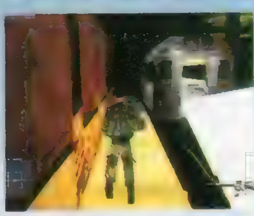


◀銀行前の車に攻撃を加えると爆発! 巻き込まれないように。

Point 4 SUBWAY 列車をさけ、爆弾を探せ!



セキュリティが解除してあれば地下鉄駅構内に入ることができる。待ちうけるテロリストを撃退しつつ爆弾を探し出そう。爆弾はB1とB2に1個ずつ仕掛けられているぞ。なお、この状況でも地下鉄は走っているので轢かれないように注意。



▲さすがのローガンも、列車に轢かれたらひとたまりもないぞ。



▶物陰から敵を狙えば、安全に倒せる。このテクニックは、基本中の基本だぞ!



◀爆弾発見! ちなみに攻撃を加えるとお叱りの通信が。

走る列車に注意!!

NEXT MISSION

これ以降も、爆弾の処理だけでなく潜入や尾行など、多種多様なステージが用意されている。キミは生き残ることができるか!!

MISSION 2



◀[illegible]仕掛けた爆弾を探せ!

MISSION 4



▶[illegible]理するのだ!

To be continued


KONAMI
東京キャラクターショー1999
「こなみるく」オープン!!
新商品どっさり
ときめきメモリアル®
© KONAMI
テレホンカード「ときめきメモリアル」藤崎 定価:¥1,200
テレホンカード「ときめきメモリアル」虹野 定価:¥1,200
テレホンカード「ときめきメモリアル」館林 定価:¥1,200
テレホンカード「ときめきメモリアル」片桐 定価:¥1,200
こなみるくオリジナル コレクションカード「ときめきメモリアル」特別版 定価:¥500
うちわ「ときめきメモリアル」 定価:¥400
dancing blade かってに桃天使II ~Tears of Eden~
©1998 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
CHARACTER/ © KONAMI, KYOTO ANIMATION
テレホンカード DANCING BLADE かってに桃天使II ~Tears of Eden~ 桃姫 定価:¥1,200
テレホンカード「DANCING BLADE かってに桃天使II ~Tears of Eden~」キジメ 定価:¥1,200
テレホンカード「DANCING BLADE かってに桃天使II ~Tears of Eden~」お狗 定価:¥1,200
こなみるくオリジナル コレクションカード「DANCING BLADE かってに桃天使II ~Tears of Eden~」特別版 定価:¥500
うちわ「DANCING BLADE かってに桃天使II ~Tears of Eden~」 定価:¥400
Little Lovers SHE SO GAME
KURUMI, SAYURI, AYA, YURIKA, YUKIE, NANA, Let's enjoy schooldays
It will be forever, when I fall in love with you
リトルラバーズ シーソーゲーム
© 1999 日経映像・NTT出版
こなみるくオリジナル コレクションカード「リトルラバーズシーソーゲーム」特別版 定価:¥500
ポスター「リトルラバーズシーソーゲーム」A 定価:¥1,500
ポスター「リトルラバーズシーソーゲーム」B 定価:¥1,500
うちわ「リトルラバーズシーソーゲーム」 定価:¥400
東京キャラクターショー 1999
7/24(土)、25(日) 10:00~18:00 東京ビックサイト 東6ホール
入場料: 当日/一般(中学生以上)¥1,200(税込) 小学生以下無料
前売/一般(中学生以上)¥1,000(税込)
◆前売券取扱い店◆
チケットぴあ・チケットセゾン・ローソンチケット等CNプレイガイド、ゲーマーズ・こなみるく他キャラクターグッズショップ等で販売
主 催:ニッポン放送 お問い合わせは:事務局 03-3231-5354
ときめきメモリアル The 5th Anniversary ~文化祭に行こうよ!~
入場無料 主催:コナミ株式会社
8/6(金)、7(土) 12:00~17:00、8(日) 12:00~15:00 新宿住友ホール(B1F)
お問い合わせは:「ときめきメモリアル」文化祭事務局 Tel:03-3479-3044(平日15:00~17:00 土・日・祝日を除く)
※イベント開催時間は変更になる場合がございます 詳しくはコナミホームページをご覧ください。
ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/cp/index.html
コナミ株式会社
〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1
商品に関するお問い合わせは TEL.03-3586-1573
お客様相談室 コナミホットライン
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間:月曜日~金曜日(祝日を除く)午前9時~午後7時
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。
インターネット情報サービス ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp/cp/index.html

CAPCOM 人気のゲーム「トロンにコブン」から、

かわいいビッグニュース

今、「トロンにコブン」を買うと、コブンがもらえる!?



好評発売中 プレイステーション用ソフト アクションバラエティ
標準価格5,800円(税別) CD-ROM2枚組

ゲームを買うと、1体もらえる。

先着購入者プレゼント

ゲームをいち早く購入した人には、
プチコブンフィギュア1体がもらえるのだ。
数には限りがあるぞ。発売中だ!お店に急げ。

応募すると、40体が当たる。

コブン人気投票

「トロンにコブン」に登場するコブン1号〜40号の中で、君の一番のお気に入りコブンを投票しよう。ゲームのパッケージに入っている応募券を官製ハガキに貼って応募するのだ。抽選で「プチコブンフィギュア40体セット」が40名に当たるぞ、当たる!

お問い合わせは
トロンにコブンキャンペーン事務局 TEL 06-6281-1345 10:00-17:00(土・日・祝を除く)



トロンちゃん=飯塚雅弓が歌う「トロンにコブン」エンディング曲「love letter」がCDになって好評発売中だ!＜1,020円(税込)PIDA-1050＞ CM曲「Magic!」も入っているよ。

株式会社カプコン 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 カプコン・ホームページ http://www.capcom.co.jp/



TYO
spirit of Tokyo
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation
海外旅行アドベンチャー
ワールド ツアー コンダクター
World Tour Conductor
世界夢紀行
ツアコンとなって、世界中を旅してみませんか?
旅行代理店の新人社員であるプレイヤーは、これから数ヶ月の間、
ツアコンになるための実習試験として、
いくつかの団体ツアーに添乗することになります。
ツアー中は、観光名所のガイドを行ったり、
お客さんの様々な要望に応えたり、
ツアコンとしてやるべきことは山のようにあります。
N
JTBの制作協力により、写真やムービーが満載!
実際の旅行にも役に立つ情報も盛りだくさん。
市内観光のスケジュールを作成することも仕事。
ツアー中には、イベントやアクシデントも発生!
オフィシャルサイトも絶好調 http://www.tyo.co.jp/tyoe/game/tourcon/
1999年8月26日
発売予定
初回生産分には
特製トレカ13枚セット
予約先着分には
14枚目の幻のカードをプレゼント
標準価格 5,800円
(予価・税抜)
©TYO 1999
株式会社ティー・ワイ・オー 〒153-0061 東京都目黒区中目黒1-1-71 ニールセンビル4F http://www.tyo.co.jp/tyoe/
制作協力/素材提供 JTB



ついにできたを。
koei
出世街道まっしぐら。
秀吉様のお通りだ！
力で押すはかりてはない……
織田家おそるへし！
秀吉殿を選んだ、われらの目にまちがいはない
殿についていけばわしらも安心じゃわい
敵ながら不思議と憎めぬやつよ
サルめが…まったく面白いことを考えるやつじゃ
ナマイキなやつめ目ざわりだ！
いつの日か天下人になられると信じております
リコエイションゲーム
太閤立志伝Ⅲ
8月19日発売
プレイステーション版 価格:6,800円
お屋形様のため、可愛い家臣のため、そして愛する「ねね」のため――！人の心をたくみにとらえる「人たらしの術」を駆使して日本のトップに立った乱世の魔術師・豊臣秀吉の人生をあざやかに再現！
※画面写真は開発中のものです。
いつでもどこでも気軽に歴史シミュレーションゲーム！
GAME BOY COLOR
ゲームボーイ & カラー共通カートリッジ
中国大陸の覇者をめざし、外交・戦争に武将を使いこなせ！
歴史シミュレーションゲーム
三國志 ゲームボーイ版2
価格:4,800円
7/30発売
強い者だけが生き残る戦国時代。天下を統一するのは誰だ！
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 ゲームボーイ版2
価格:4,800円 発売中
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■「太閤立志伝Ⅲ」および「三國志 ゲームボーイ版2」については発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。
■上記以外の掲載ソフトについての中古販売は一切許可しておりません。■本ソフトについては無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピューターエンタテインメントの登録商標です。■ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
PlayStation
NO RESALE
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）

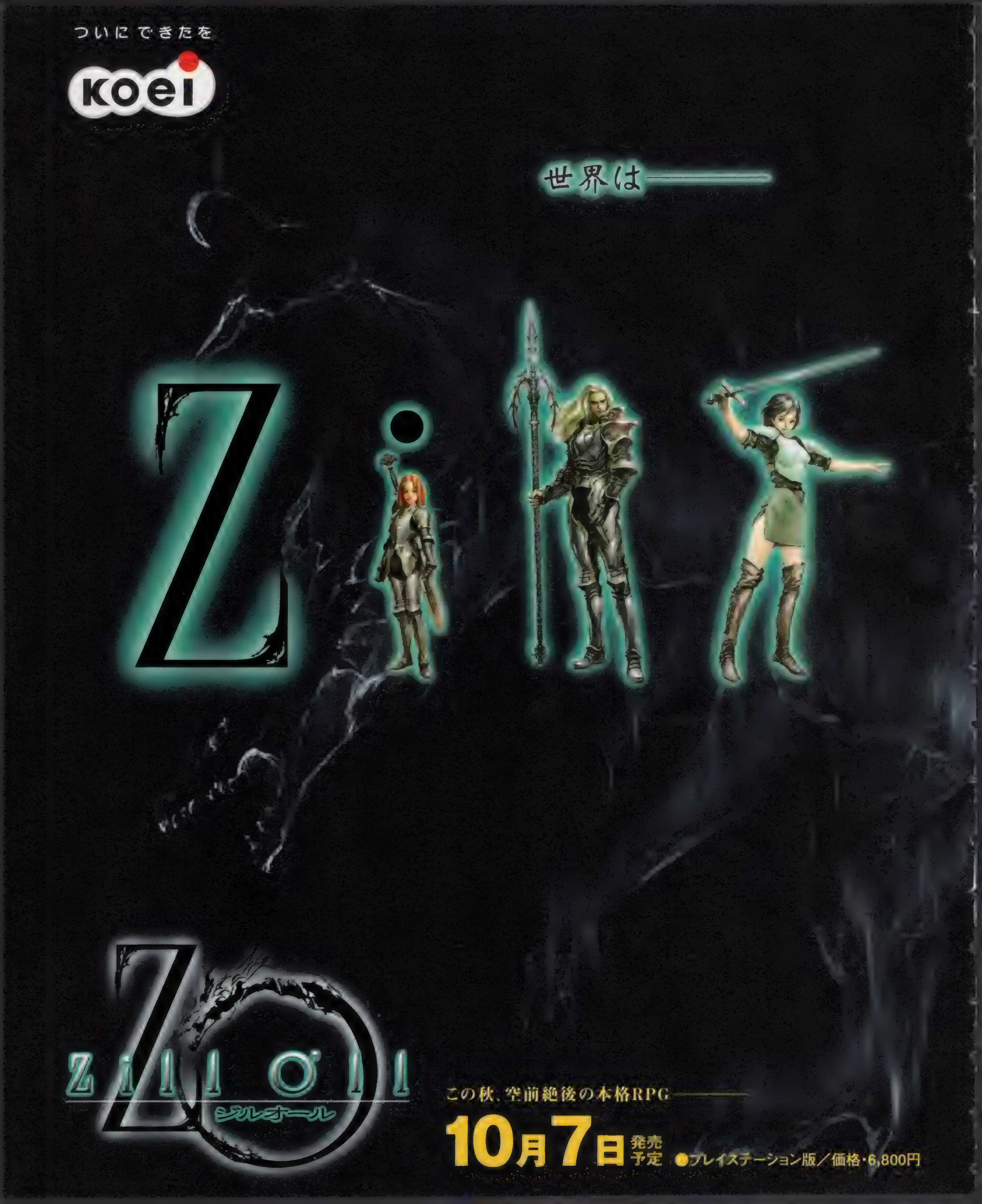

また一歩、
ほんとの競馬に近づいた。
「ウイニングポスト4」を予約すると特製オリジナルポスターをプレゼント!
あの興奮の第66回日本ダービーの武豊とアドマイヤベガの勇姿が特製オリジナルポスターに!※ポスターは、商品と引き換え時にお渡し致します. 詳しくは店頭にてお問い合わせください
「ウイニングポスト4」発売記念 ウイニングカップ'99 Autumn開催
賞金総額100万円
■参加方法/「ウイニングポスト4」同梱の専用はがきにて、あなたの馬のパスワードをお送り下さい ■申込期間/1999年8月28日～9月30日(必着)
■賞金/賞金総額100万円 優勝:賞金10万円 5名 準優勝:賞金5万円 5名 3位:賞金3万円 5名 ほか電撃賞
※最終結果につきましては本誌または当社ホームページ等でお知らせいたします ※詳細は商品同梱のチラシをご覧下さい


ついにできたを
KOEI
4
ウイニングポスト
8月28日発売
プレイステーション版・価格:6,800円
そのすべてがドラマ。そのすべてがリアル。
Winning Post 4
ウイニングポスト
競馬シミュレーションゲーム
コーエーの最新情報をお知らせしています テレホンサービス TEL 045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL 045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp
■本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します
NO RESALE
株式会社コーエー

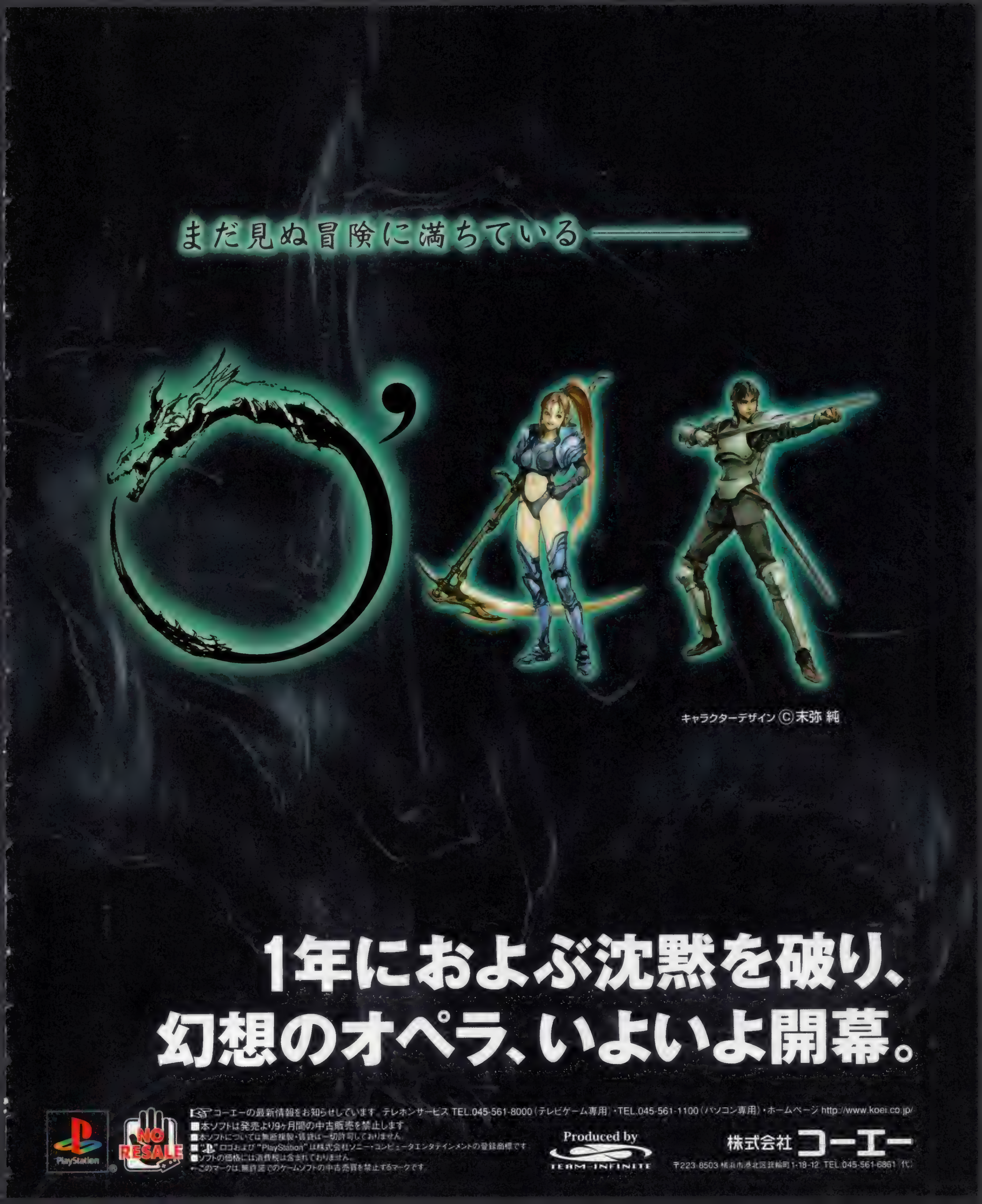


ついにできたを。
KOEI
戦塵のかなたに
烈風が吹く。
▼ KOEI The Best　プレイステーション版：各 2,800円……続々登場！ 話題を呼んだ名作がグーンとお求めやすく！
KOEI The Best ¥2,800(税抜)
剣と魔法、傭兵団、王国の騎士
ファンタジーファンを魅了した名作！
ゼルドナーシルト Special 8/5発売
思想と行動、そして情熱で
明治維新を成功させよう！
リコエイションゲーム
維新の嵐 8/5発売
9/2発売予定
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
毛利元就 誓いの三矢
水滸伝・天導一〇八星／大航海時代外伝
好評発売中
三國志 孔明伝／大航海時代Ⅱ／アンジェリークSpecial／七つの秘館／水滸伝・天命の誓い／三國志 英傑伝
提督の決断Ⅱ／エアーマネジメント←※この商品はプレイステーション版「エアーマネジメント'96」と同内容のゲームソフトです。
▼ KOEI The Best　プレイステーション版：3,800円
¥3,800 提督の決断Ⅲ
▼ ワンダースワン：各 4,200円・好評発売中
信長の野望 for WonderSwan
三國志 for WonderSwan
WonderSwan
the Best
▼ プレイステーションザベスト・好評発売中
Winning Post 3・2,800円　三國志Ⅴ・3,800円
信長の野望 覇王伝・2,800円　信長の野望 天翔記・3,800円
太閤立志伝Ⅱ・2,800円　Winning Post 2プログラム'96・2,800円　三國志Ⅳ・3,800円
▼ コーエー定番シリーズ　プレイステーション版：各 1,980円
コーエー定番シリーズ ¥1,980
信長の野望 リターンズ
三國志 リターンズ


いざ、プレイステーションで。
興奮の戦国ドラマへ。
激突しあう軍勢の大きさが戦場の規模を決める
敵味方が臨機応変に陣形を駆使し、激しい戦闘を繰り広げる
鬨の声轟く合戦の醍醐味を追求する次世代の「信長の野望」、いよいよ見参!
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 烈風伝
9/9発売
プレイステーション版
価格:9,800円
▼リアル&ダイナミックに展開するレーシングアクション!……絶賛発売中
ドラマチックレーシングゲーム
ジーワンジョッキー
●プレイステーション版・価格:6,800円
きみの愛馬で狙え! GI制覇!!
「WinningPost3」「WinningPost3 プログラム'98」の生産馬パスワードが使用可能!
キャラクタ・デザイン © かどた ひろし
対応
攻略本 発売中
ジーワン ジョッキー ハイパーガイドブック 価格1200円
ジーワン ジョッキー 完全騎乗ガイド 価格1400円
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■以下のソフトについては発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します
「信長の野望 烈風伝/KOEI the Best セルトナーシルトSpecial/KOEI the Best 維新の嵐/KOEI the Best 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史/KOEI the Best 毛利元就 誓いの三矢/KOEI the Best 水滸伝・天導一〇八星/KOEI the Best 大航海時代外伝」
■上記以外の掲載ソフトについての中古販売は一切許可しておりません。■本ソフトについては無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。■ソフトおよび書籍の価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
NO RESALE
PlayStation
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)



ついにできたを
koei
世界は――
ZILL O'LL
ジルオール
この秋、空前絶後の本格RPG――
10月7日 発売予定
●プレイステーション版／価格・6,800円


まだ見ぬ冒険に満ちている――
O'
キャラクターデザイン ©末弥 純
1年におよぶ沈黙を破り、
幻想のオペラ、いよいよ開幕。
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトについては無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
NO RESALE
PlayStation
Produced by
TEAM-INFINITE
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）



ついにできたを。
koei
コーエー
夏キャン!
限定版
ひと夏かぎりのプライスダウン!!
絶賛発売中
さまざまな機能を搭載した手応え抜群の歴史SLG!
コーエー夏キャン! 限定版
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望・将星録 withパワーアップキット
価格・9,800円 ▶ 8,800円
対応
天・地・人をテーマに展開する壮大な歴史ドラマ!
コーエー夏キャン! 限定版
歴史シミュレーションゲーム
三國志VI
価格・9,800円 ▶ 8,800円
世界戦略を展開できる空前のスケールのSLG!
コーエー夏キャン! 限定版
歴史シミュレーションゲーム
チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV
価格・7,800円 ▶ 6,800円
友情、葛藤、恋、青春……幕末を鮮やかに描く!
コーエー夏キャン! 限定版
リコエイションゲーム
維新の嵐 幕末志士伝
価格・7,800円 ▶ 6,800円
奇想天外、波乱万丈のチャイニーズファンタジー!
コーエー夏キャン! 限定版
シミュレーション・ロールプレイングゲーム
愛蔵版 封神演義
価格・6,800円 ▶ 5,800円
メインキャラクターデザイン ©岡崎 武士
PocketStation に対応
対応
Produced by 福気
オリジナル種牡馬で自分だけの血統が作れる!
コーエー夏キャン! 限定版
競馬シミュレーションゲーム
Winning Post 3 プログラム'98
価格・6,800円 ▶ 5,800円
運命と恋の試練がはじまる。シリーズ初のRPG!
コーエー夏キャン! 限定版
ネオロマンスゲーム
アンジェリーク ～天空の鎮魂歌～
価格・6,800円 ▶ 5,800円
麻雀に勝って大統領になろう!遠くて強い麻雀ゲーム!
コーエー夏キャン! 限定版
たのしい麻雀
価格・3,900円 ▶ 2,900円
この商品は「麻雀共和国 じゃんぐりら」のプレイステーション版です。
企画・開発:株式会社シャノアール
発売:株式会社コーエー
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
"♪"ロゴおよび "PlayStation" は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント の登録商標、また "PocketStation"は同社の商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
◀このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
NO RESALE
PlayStation
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


PlayStation
笑撃の問題作やね。
ホンマに しょーもないゲーム つくりおってからに。
なんで、ワシらがムシに ならなあかんねん。
スパイダーマツモト
ミツバチハマダ
吉本興業のお笑いタレント達がムシになって大暴れ!!
南の海のゴロンゴ島では、封印したはずの「冬」がやってきて、ムチッ子達は大パニック。
そこで主人公「ポップ」は、島に春を呼び戻すために立ち上がった。
行く先々で出会う愉快なムチッ子達とバトル勝負して仲間をふやし、ゴロンゴ島の危機を救うのがキミの使命だ!!
総勢88匹のタレント、いやムチッ子達が登場するオールスターキャストでお届けする笑撃のアクションRPG、いよいよ登場。
ヨシモト ムチッ子 大決戦
南の海のゴロンゴ島
9月30日発売予定
予価4,800円（税抜）SLPS-02308
●アクションRPG●メモリーカード:1ブロック使用
●DUAL SHOCK対応（振動のみ）
●ポケットステーション対応予定 ●制作:ポリゴンマジック(株)
●発売:（株）ソニー・ミュージックエンタテインメント
©NEWKIDS IN YOSHIMOTO･SME･SHOGAKUKAN 1999
©1999 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
CD
謎の新ユニットが、PUFFYの楽曲“MOTHER”を熱唱!!
MAXI SINGLE TVアニメ&ゲーム主題歌
「MOTHER」
SME Recordsより8月21日発売
SRCL4636 ¥1,020（税込）
ビデオ
TVアニメビデオ化決定!!
「ヨシモト ムチッ子物語」
●一ノ巻:SRWV1227●二ノ巻:SRWV1228
各5話収録／約102分／Sell or Rent
発売:SPE・ビジュアルワークス 販売:SME・インターメディア
各¥6,500（税抜）9月22日発売
Sony Music GROUP

噂の超大作トレーディングカードゲーム、発売迫る!!

7月30日発売

覚醒の乙女たち
アクエリアンエイジ
Aquarian Age



あづみ冬留
池本優龍
石田敦子
石渡太輔
ウエクサユミコ
内山まゆみ
うめつゆきのり
雲邪羅魅央
江崎稔
大磯町人大誠
大貫健一
大張正己
劣
思い当たる
垣野内成美
角井陽一
金沢明
かなん
川村一郎
神崎らいむ
喜尚藤吉
騎羅
K2商会
コゲどんぼ
後藤圭二
ことぶきつかさ
独楽
小山雲鶴
近藤敏信
SAUTA
佐嶋真実
G=ヒコロウ
しらとりれいこ
新谷かおる
大河広行
都築和彦
道満晴明
とがわはなまる
鳶見唯子
中山裕貴
七瀬葵
波志本泰
八巻慎之介
はん
ひかゆ
ひかわ暁
氷樹むう
平野俊貴
ひらのわたる
藤川明日香
ボチコン
ぽよよん♡ロック
松沢慧
美樹本晴彦
水上広樹
宮豊
八重咲基
やじるし
やたたかのり
ゆめじキリコ
龍流留

執筆者一覧
50音順・敬称略

カード 全207種類	スターターBOX 1300円【税別】（カード50枚+ルールブック1冊入） ブースターパック 400円【税別】（カード12枚入）

公式カードバインダー 7月9日発売予定 ¥1800円（税別）
付属特典はβ版プロモーションカード2枚！ イラストは「美樹本晴彦」「都築和彦」の両名です。また、「アクエリアンエイジ」プレイマットも付きます。

ビギナーズマニュアル 7月24日発売予定 ¥400円（税別）
付属特典は「アクエリアンエイジ」プレイマット!! ゲームに便利な逸品です。プレイマットは、カードバインダー付属のものと同じになります。

オリジナルサウンドトラック 7月24日発売予定 ¥2000円（税別）
付属特典は「七瀬葵」描き下ろしカード！ もちろんゲームにも使用可能！ このカードはCDのみの特典となっており、本製品版には封入されません。

アクエリアンコロシアム in 東京キャラクターショー1999
AquarianAge TournamentBattle
TOKYO CHARACTER SHOW 1999

The First Round

開催日　7月24日（土）・25日（日） 開場10:00
会　場　東京ビッグサイト東6ホール（ブロッコリーブース内）
内　容　アクエリアンエイジβ版使用の大会【受付12:00　開始13:00】となります。フリープレイ・トークショー・講習会なども行います【講習会・フリープレイは随時受付】。さらに、本製品版の先行発売が決定!!

※当日、β版の販売はありません。大会参加希望の方はβ版をご持参下さい。また、8月以降の大会ではβ版は使用しません。
詳細はホームページ・雑誌広告などで順次お伝えします。

東京キャラクターショー

ブロッコリーブースの出展内容
デ・ジ・キャラットのグッズは、先行発売・イベント限定商品有り。
アクエリアンエイジ関連グッズは、公式カードバインダー・オリジナルサウンドトラック・ビギナーズマニュアル・デッキケースを販売。

最新グッズでは、「ファーストKiss☆物語」トレーディングカードPart.3(なんと水上弘樹氏オール描き下ろし）や「Pia♥キャロットへようこそ!!2」の商品が要注目！ さらに恒例のプレミアムパック（夏季限定バージョン）の発売も決定！ 確実にGETしよう！

アクエリアンエイジホームページアドレス http://www.aquarian-age.org/
ブロッコリーホームページアドレス http://www.broccoli.co.jp/
制作元●株式会社ブロッコリー

PlayStation

かけがえのない6つのストーリー

思いっきり笑って下さい……
そして、泣いて下さい……



イラストレーション：近永早苗

関連CD（発売元：ビクターエンタテインメント株式会社）

●オープニングテーマ「こんなに君はあったかいんだね」
定価：1,155円（税込） 歌：LITTLE WINGS
吉田古奈美（日向さゆり）／菅原祥子（冬月あや）／笹本優子（松浦くるみ） 作詞：まつざきゆうこ／作曲：浅見昂生／編曲：棚橋信仁

●エンディングテーマ「忘れない季節～DREAMIN' TOMORROW～」
定価：1,155円（税込） 歌：高橋美佳子（日向ゆき） 作詞・作曲：沢田聖子／編曲：棚橋信仁

●12cmピクチャー CD全6点「Little Love Letters」
定価：各1,575円（税込） 冬月あや（菅原祥子）／神藤ゆりか（矢島晶子）／桜井ゆきえ（川澄綾子）
松浦くるみ（笹本優子）／荻原なな（小西寛子）／日向さゆり（吉田古奈美）



Little Lovers™ SHE SO GAME

KURUMI, SAYURI, AYA, YURIKA, YUKIE, NANA, Let's enjoy schooldays.
It will be forever, when I fall in love with you.



高校生活テーブルトークRPG
リトルラバーズ シーソーゲーム

8月発売予定／予価6,800円（税別）
CD-ROM2枚組／マルチタップ対応（最大4人まで）

たった一人の女の子に僕たち4人は恋をした・・・。

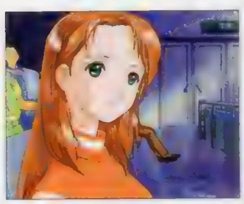
1人のヒロインを巡って、あなたと3人の友人（ライバル）が繰り広げる、ちょっぴり甘くてほろ苦い高校3年間。ライバル達と時には協力しあったり、時には出し抜いたり…。「時間軸マップ」上での駆け引きが、恋の行方を大きく左右します。そして最後に彼女のハートを射止めるのは・・・。

6人のヒロインとそれぞれのストーリー

●EPISODE I 神藤ゆりか「僕と彼女と週末に」●EPISODE II 桜井ゆきえ「夏草の誘い」●EPISODE III 荻原なな「あの歌が思い出せない」●EPISODE IV 冬月あや「失くした1/2」●EPISODE V 松浦くるみ「ひまわり」●EPISODE VI 日向さゆり「四月の風」

かつてないクオリティーとこだわりの映像

作画枚数は10000枚以上！その全てがキャラデザインの近永早苗先生自らの作画監督によるもの。さらに9000にも及ぶ音声ファイル、1シナリオあたり300を超えるイベントなど、他に類を見ないこだわりの数々が、よりリアルな高校生活を演出します。





▲時間軸マップ



初回特典：携帯着メロコマンド付きキャラクターカード
（着メロは各キャラクターのテーマ曲）



「リトルラバーズ シーソーゲーム 公式ガイド（仮）」も発売予定。こちらもお見逃しなく！

Windows®版

■「リトルラバーズセカンド～ゆい～」8,800円（税別）（for Windows® 95/98）■「リトルラバーズ」プログラムCD：8,800円（税別）（for Windows® 95）キャラクターCD（くるみ・さゆり・あや）各2,500円（税別）■「リトルラバーズ プライベートパック」（くるみ・さゆり・あや）各3,800円（税別）

■「リトルラバーズ イラスト集」 2,200円（税別）

NTT出版株式会社 〒153-8928東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー11F TEL：03-5434-1010
●リトルラバーズシーソーゲームホームページ http://www.nttpub.co.jp/LL/
●リトルラバーズ公式ホームページ http://www.nikkeivi.co.jp/LL/



SQUARESOFT
この歌が僕らのテーマです。
デジキューブ。
"マナの世界"と心弾むハーモニーを。メインテーマ「Song of MANA」収録
聖剣伝説 LEGEND OF MANA オリジナル・サウンドトラック
好評発売中
©1999 スクウェア
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
○ゲーム音源完全収録の超強力盤、登場！ ○サウンドプロデュースにあの「パラサイト イヴ」でお馴染みの下村陽子。 ○スウェーデンはストックホルムにて、現地女性ボーカリストを起用。北欧独特の歌声が、オープニングとエンディングを最高に盛り立てる!
抽選で100名様に "LEGEND OF MANA" オリジナル本皮製マウスパットをプレゼント! 詳しくは商品をご覧ください。
ネットワークゲームのすべてがわかる世界初のオンラインエンターテインメント誌。
Play Online
月刊 Play Online 9月号
7月24日発売
定価／980円(税込)
付録・体験版、デモ版ゲームがぎっしりつまったCD-ROM付き


DigiCube
ソング・オブ・マナ、
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
最速攻略本 for beginners
本体価格／1,000円（税別）
好評発売中
◎ランドメイクを軸にして「聖剣」の世界をわかりやすく紹介。◯メインシナリオをたどるストーリー解説。◯アイテム作成の秘密。◯ペット牧場の経営法。◯アビリティ・必殺技のデータを網羅。◯そのほか、冒険をわくわくさせるアイテムデータ集など満載。
聖剣伝説
スクウェア公式
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
ポストカードブック 本体価格／1,000円（税別）
好評発売中
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
ULTIMANIA（アルティマニア）
スタジオベントスタッフ・著 デジキューブ・編 スクウェア・完全監修
9月発売予定
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
ジグソーパズルブック（仮称）
COMING SOON
スクウェア&デジキューブの最強の本と音楽、続々登場。
◎書籍の問い合わせ先は、（株）デジキューブ ブックセンター
03-3444-5765（月～金 10:00～17:00 祝祭日はのぞく）
http://www.digicube.co.jp/
サガ フロンティア2 パーフェクトワークス
スクウェア公式設定資料集 本体価格／3,500円（税別）
好評発売中
個性豊かなキャラクターひとりひとりにスポットをあて徹底的に究明。知られざるサガの世界、地理、文化、政治がいま明らかになる。小林智美のイラストを掲載する巻頭カラーページには特殊インクを使用して印刷。マニアも納得の仕上りで、究極の設定資料集、堂々完成！
レーシング ラグーン
ファンブック（仮称） 本体価格／1,200円（税別）
好評発売中
「男は何故、スピードを求めるのか?」速さに魅かれた男達のエピソードがちりばめられた、「レーシング ラグーン」ファンなら当然のこと、車好きにもたまらない魂のこもった熱い一冊。

DPS ソフトレビュー

7月22日～8月26日発売のソフトチェック

Dengeki Play Station Soft Review

どこまでも深くやり込む！最強のゲーム評価記事

夏休みのゲーム選びはこれでOK。今回は特別版でお贈りします。

Reviewer



●[illegible]
つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はすごいぞ。
好きなソフト「鉄拳３」「みんなのＧＯＬＦ２」



●[illegible]
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。ちょっとゲームジャンキー。
好きなソフト「パラッパラッパー」「私立ジャスティス学園 熱血青春日記2」



●ワイルドライター本能派
本能と欲望でゲームを斬る。いろいろと特殊な趣味を持っているが読者には内緒♡
好きなソフト「SILENT HILL」「BRAVE SAGA」



●"ゲームは挑戦"が哲学
激ムズＡＣＴ＆ＳＴＧ完全制覇に挑む、ストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。
好きなソフト「RAYMAN」「雷電ディー・エックス」



●愛ある批評がモットー
ＲＰＧや育成モノ、ケモノ系にはやたら愛を注ぐ。愛があるだけに評価はキビしいぞ。
好きなソフト「幻想水滸伝II」「マリーのアトリエ」



●[illegible]
みんなからへたれゲーマーと呼ばれるが、自称・実力派。甘い物とマンガが好き♡
好きなソフト「リッジレーサー」「ＦＦＴ」



●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段なので、そっちのレビュー要員？
好きなソフト「子育てクイズ　マイエンジェル」「ネクストキング」



●[illegible]
ゲームは快適にプレイできることが命と信じるバイカー兼ライター。うんちく好き。
好きなソフト「ポリスノーツ」「メタルギア ソリッド」



●[illegible]
外見もニブそうだが、何日編集部に泊まっても大丈夫なほどニブイ。体力が頼り？
好きなソフト「アーマード・コア」「KING'S FIELD II」



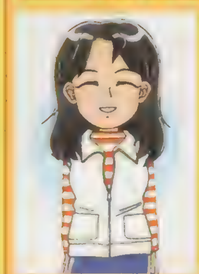
●[illegible]
ゲームがなかったら、もっと有意義に人生を歩めたはず。大学６年で職業フリーター。
好きなソフト「バイオハザード」「実況パワフルプロ野球99開幕版」

ウォルフ中村



今、興味があるのは「Ｙ２Ｋ」こと西暦2000年問題。といっても公共機関や手持ちの電化製品などへの影響ではなく、ゲーム機に関して。ＰＣエンジンあたりのセーブデータ等は大丈夫なんだろうか？（笑）

なんでもゆうこ



眠たくなると、とたんにリアクションが減る私。いつもの調子で人が話しかけても、無言のまま。普段とのギャップがありすぎて、かなり怖がられてます。本人はただボケーっとしてるだけなんだけどね（笑）。

TAC☆



夜型で日光に弱いライターには、日射しがきびしい季節。でも、おもちゃマニアにとって、どんな炎天下でも玩具屋巡りは欠かせない。これがまた、徹夜明けのときほど、行かずにはいられないんだよなぁ。

[illegible]



母は夏休みには僕が一日中家でゲームをするので、じゃまだと言います。でも僕はあまり学校へ行かないので、いつでも家で遊んでます。そんな勘違いをさせるのが夏休みというものの魔力なのでしょうか。

イラスト／路みちる

レビューの掟
点数は5点きざみの100点満点。特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています

Soft

みんなのGOLF2

■SCEI■SPG■7月29日■¥5,800■MC(2ブロック)/PS(2ブロック)/MT/4人対戦可



国民的人気ゴルフゲームの続編。今回はキャラやコースが一新。モードも増え「ホームページ」モードではQ&Aなどが見られる。

見た目やプレイ感覚は２Ｄに近いが、内容は本格派の３Ｄゴルフ。クラブなどが選べることで戦略性は増したし、ツアーやＶＳといったやりこみがいのある要素もある。１ホール単位でセーブできる、打った後の球の動きを⊗ボタンでスキップできる、パワー決定後に打点を変更できるなどの改良点も○。反面、コース全体の起伏はわかりづらいままだし、グリーンが２Ｄになって正確に読みにくくなった（細かい角度がわからないので運任せで微調整するしかない）点も痛い。パットモードが増えたのはいいが、残りが10メートル以上だと10メートルモードを使えない点も×。

95

ＶＳモードの隠しゴルファーを出したくて長い間遊んでみたものの、ＣＯＭが強い強い。たまにバーディがとれるくらいの私には、序盤からこのモードはハードすぎたみたいです。ツアーモードだと難易度が変更できるから、ゲームになじみの薄いお父さんでも、十分遊べるはず。優勝すればちょっとしたごほうびがもらえるし、解説や攻略方法、読み物まで入っていて、プレイヤーへのサービスはバッチシでした。あと、私みたいなヘタッピとしては、一打ごとにセーブができればいうことなしなんだけどなあ。時間をかけて上達してくれってことなんでしょうね。

90

ゴルフゲームをするのはかなり久しぶりのオレだけど、操作はわかりやすいし、コースの確認や各種情報の見やすさなど、完成度の高いシステムのおかげで、すんなりプレイすることができた。だけど、本気でスコアを縮めるには、かなりの努力が必要。ツアーやＶＳなど、いろいろなモードもあるので、１人でじっくりプレイしていてもかなり長く楽しめそうだ。グリーンは、要素が芝目と強弱だけになってわかりやすくなったということだけど、複雑なパットって好きなんで、個人的には前作の起伏のあるグリーンの方がよかったかな。なにはともあれ、絶対買いの１本。

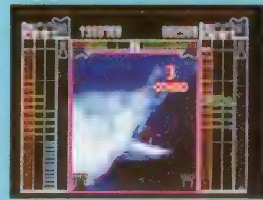
90

まず第一に、超定番で超安心なタイトルです。断言します。ゴルフゲームに少しでも興味があるなら買いです。モードやアイテム、ＯＫパットやホールごとのセーブなどの新システムと、追加された要素もことごとく成功し、遊びやすさと遊びがいは格段にアップしています。ただし、まったく別物になったグリーンには、賛否両論あるかもしれません。緻密なプレイをしたい人には、３Ｄ感覚だった前作のグリーンのほうがよかったような気が…。いずれにしても唯一にして最大のライバルは、前作のベスト版くらい。もちろん、¥3,000余計に払っても決してソンはしません。

85

ギターフリークス

■コナミ■ETC■7月29日■¥5,800■MC(1ブロック)/AC(DS対応)/ギターフリークス専用コントローラ(¥5,800)対応



アーケードで人気のギターSLGがPSに登場。アーケードの12曲に加え、PSオリジナル曲が追加されている。

『ＢＭ』や『ＤＤＲ』のようにただボタンを押すのではなく、２つの要素を同時に満たす（左手でボタンを押しつつ右手で弾く）必要がある。ボタンは３つしかないが同時押しがあるのでパターンは７つもあるし、タイミングよく右手で弾いたり、ところどころでギターを立てたりする（立てたまま演奏してもいいのだが）必要もあるため難易度は低くない。ただ、左右の指の位置は固定されているし、最初から画面だけを見てプレイできるので敷居自体はそう高くない（このバランスは絶妙）。専用コントローラを前提とした作品なので、同時購入すると価格が高くなるのがネック。

80

ノーマルモードでもけっこう苦戦。右手をリズムどおり動かしつつ、左手でボタンを押さえるだけなんだけど、テンポが速かったり、リズムが複雑だったりすると、すぐについていけなくなりました。でも、フリー演奏やトレーニングモードがついているから、ゲーセンでカッコよく弾きたいって人にはもってこい。なにより演奏後にウィークポイントが表示されるってのがウレシイ機能ですね。小さくて軽いギター型の専用コントローラも、弾きやすくて◎。なじみやすい曲が多いし、これならちょっとくらいヘタでも、やる気さえあればうまくなれそうですね。

85

指が痛くなるほどやったんだけど、まともにクリアできるようになったのは、一番簡単な「ＣＵＴＩＥ　ＰＩＥ」だけでした。ということで、下手ギタリスト代表としてのレビューなんだけど、その程度しか弾けなくても、気分だけはやたらといいのだ。フリーモードがあるので、通常ではクリアできない曲も、ゲームオーバーなしにプレイできるのがウレシイぞ。トレーニングモードの画面は味気ないしね。「難しいからアーケードではちょっと…」と思ってた人にこそオススメしておきたい。ただし、通常のコントローラでのプレイはむなしいので、専用コントローラは必須。

85

ゲーセンで恥ずかしくて『ＤＤＲ』に近づくこともできない僕には、このゲームも近寄りがたいものでした。でも、やってみるとハマるハマる。『ＢＭ』みたいに、ただボタンをたたくだけじゃなくて、ギターを弾くという動作を再現しているので、自分がかっこよくなった気がして、酔いながらプレイできました。プレイしてみると、ギターＳＬＧという意味がわかると思います。難点は、やはり専用コントローラの値段と難易度が高めなこと。内容は万人が楽しめるソフトなのだから、家庭用として出すなら、もうちょっと価格と難易度の設定に気を使ってほしかったです。

90

ポップン・タンクス!

■エニックス■対戦ACT
■7月29日■¥5,800■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)/2P対戦可



小型のプチ・タンクに乗ってバトルするACT。ダッシュやスピンターン、必殺技を駆使して敵を倒そう。

PON

タンク同士で対決する『バーチャロン』って感じ。キャラがかわいくて、ムービーもコミカルで楽しい。しかし見た目に反して、内容はけっこう硬派。操作性は悪くないものの、砲台の向きがわからなくなるし、思いどおりの操作はかなり難しいです。COMが強いので、難易度設定はほしかったですね。チューンナップや友だちとの対戦は熱くなれるけど、バトル前の読み込みが長すぎるのはキツイ～。

65

かわち山田

プレイ前は動きの遅い戦車を想像していたけど、実際はかなり軽快。子どもでも遊べる作りになっているし、リアルさを追求する必要はないものね。でも、動きが早いために戦車独特の砲塔の回転を生かした攻撃ができないのは残念。必殺技連射になりがちで、通常砲の使いどころが少ないのはもったいないかな。でも操作性に関しては文句なし。モードも充実していてコストパフォーマンスは高めです。

70

ラクガキショータイム

■エニックス■対戦ACT
■7月29日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)/MT/4P対戦可



ラクガキタッチで描かれたキャラが多人数バトルを繰り広げるACT。何でも投げつけて攻撃できるのだ。

バリオス海老原

基本的にフィールド内を駆け回って、相手を倒せばいいのだが、絵柄が落書きのようなものだけに、画面上で何が起こっているのかがわかりにくい。でも操作は単純なので、幅広い層の人に楽しめるものになっていると思う。また、最初に使えるキャラは少ないけど、クリアするとだんだん増えていくので、キャラを増やすのを楽しめれば、長く遊べるソフトだろう。なつかしいキャラも出るしね。

70

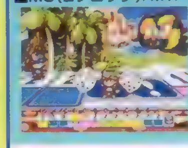
なんでもゆうこ

対戦ACTのわりには、操作方法が簡単で、タイミングよくボタンを押していればなんとかなるレベル。絵がカワイイから女の子にもウケそうだよね。なかなか敵に勝てなくてコンティニューしていると、敵キャラが手加減してくれるってところも好印象。ただ、グラフィックがハデなのと敵がウジャウジャ出てくるせいで、混戦になるとときどきマイキャラの位置がわからなくなって困りました。

75

グリントグリッター

■コナミ■TBL
■7月29日■¥5,800
■MC(2ブロック)/MT/4P対戦可



自分で育成したロボットを操作して宝探しをするTBL。ロボットのデータを持ち寄って対戦もできるぞ。

なんでもゆうこ

ロボットに宝物を探させたり、集めた宝を自分のマスで展示して通行料金を取ったりっていう、斬新なアイデアがおもしろいですね。さらに、同じロボを使って何度もプレイしていけば、ロボをどんどんパワーアップできちゃうんです。でも、NPCは、けっこうずるい感じに手ごわいから、友だち同士で遊ぶほうがストレスなく楽しめそう。ゲームのテンポがあまりよくなかったのはマイナス。

70

バリオス海老原

ボードゲームとロボットの育成を合わせることで楽しさを倍増させているが、キャラやロボットのアクションに時間がかかるので、ちょっと手軽にプレイするって感じのゲームではない気がする。でも一度プレイし終わったら、今までやってきたことが終了してしまうボードゲームと違い、このゲームでは育てたロボットのデータが残る。データは対戦プレイでも使用できるので、長く楽しめると思う。

75

ルームメイト ～井上涼子～

■データム・ポリスター
■SLG■7月29日■¥5,800
■MC(1ブロック)/PS(5ブロック)



女の子との同居生活が楽しめる恋愛SLG。ポケステとゲーム内の時間が連動するため、ポケステが必須。

本郷[illegible]

とにかく涼子との「かゆいほど日常的なイベント」をどれだけこなせるかがキモ。完全にリアルタイムだったSS版とは違い、1回の起ち上げを1日とカウントするシステムになったため、かなり遊びやすいです。毎日夕方にきちんと帰れる人はそういませんしね。ただ新要素がちょっとさみしい気も。会話が大量に増えたとか、シリーズのファンを満足させるには、もうひと押しが必要かと。

75

バリオス海老原

このゲームでは、従来の恋愛SLGとは違い、ポケステの時計機能で現実の時間帯とゲーム上での時間帯が一致している。これにより、まるで現実に井上涼子と共同生活をしているような体験が楽しめる。でもシステム的に毎日彼女が出かける時間などに合わせて、ゲームをプレイしなければならないわけで、彼女自身によほど興味が持てる人でないと、プレイする根気がなくなってしまうかも。

70

プレイスタジアム4 不滅の大リーグボール

■バンプレスト■SPG
■7月29日■¥5,800■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)/2P対戦可



人気野球ゲームの第4弾。今作では「巨人の星」モードを搭載し、懐かしのキャラを対戦させることが可能。

本郷[illegible]

「巨人の星」の再放送を楽しみに子ども時代を生きた僕にとっては、それだけで楽しいです。昔のことで、忘れてたキャラの解説なんかもあって、ノスタルジーどっぷりに楽しめました。でもかんじんの野球部分もノスタルジーどっぷりというのは……。PSの野球ゲームに星飛雄馬を登場させようという野心作なんだから、多少なりとも、野球部分にも新鮮な要素をとり入れてほしかったです。

75

かわち山田

4作めということで、かなりこなれた作り。カメラアングルの関係で内野守備がしにくく、満塁のときなど、たまに処理落ちするけど、それ以外は、読み込みも早いし、操作性もいいし、堅実な完成度。でも問題は個人的に期待していた「巨人の星」モード。読み込みは遅いわ、カーソルの動きは鈍いわ、難易度は高いわと、よほど好きでないとつらいかも。野球部分はいいだけにもったいない。

65

重装機兵ヴァルケン2

■メサイヤ■S・RPG
■7月29日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)



アクションSTGの名作がS・RPGとして登場。エグザスαのパイロットとなって、敵地球侵攻軍と戦う。

ウォルフ中村

主観視点は迫力あるが、わざわざCDを読んでこの視点にしないと攻撃できないのは面倒。ユニット数が少ないわりにステージクリアにかかる時間が長めなのもつらい。全体マップや部隊一覧表を表示できないなど戦闘部分のシステム設計があまりにも不親切。物語内容は悪くないし、成長のさせ方によって入手プログラム(これを装備することで可能な行動が増える)が変わる点もおもしろいのだが。

60

本郷[illegible]

今までの「重装機兵」シリーズの独特な世界観にハマっていた人なら文句なしのオススメ。今回も奥深いストーリーにハマることでしょう。また、ASが細かくカスタマイズできる点は、メカデザインが気に入っている人にはうれしいはず。立体で映し出される戦闘シーンは一見の価値ありです。しかし、戦闘時のCDの読み込みの長さや、SLGとしてのシステム面の練り込み不足にはちとガックシです。

70

ストリートスクーターズ

■TYO■RCG
■7月29日■¥5,800
■AC(DS対応)/2P対戦可



個性的なキャラが、商店街や地下鉄のホームなどをスクーターで爆走する超過激なRCG。敵への妨害もアリ。

ヒロポン

ウイリーやジャックナイフ・ターンなどのハデな運転アクションを駆使して、奇想天外なコースを駆け抜ける壮快感! いいっスね～。個人的には、スクーターってパワーがないぶん、けっこうむちゃな乗り方ができるって印象があるけど、そんな特色がよく出てるRCGだと思う。でも、対戦プレイはそれほどおもしろくないんだよなぁ。画面がせまくて、見にくくなっているのが原因かな。

70

トモザ

練習する前にデモプレイでお手本を見られるのは助かりますね。車にはねられるところなんて骨の音が聞こえてきそうなぐらいリアルッス。それとルートが自由に選べるコースがあるのはおもしろいッス。そのせいなのか、コースの種類が少なめだけど。気になるのは障害物の当たり判定のおかしさと横移動の調整のしづらさですね～。松田優作風のキャラは渋いし、操作していてカッコよかったッス。

65

Meremanoid ～マーメノイド～

■エクシング・エンタテイメント
■RPG■8月5日■¥5,800
■MC(1～4ブロック)



人魚が主人公のRPG。プレイヤーはポリゴンで描かれた海洋世界を自由に動きまわることができる。

PON

海中の幻想的な世界観と山田章博氏のキャラが雰囲気抜群。セリフ回しと動きが独特で演劇っぽいところも◎。強制イベントが多いのは好みが分かれるところ。人魚を動かすという特殊な操作が最初は難しいけど、なれると泳ぐ感覚が気持ちいいです。武器を使うことによって技を修得するシステムも奥深い。画面切り替えが遅い、方向転換がしにくいなど気になる点もあるけど、のんびりと楽しめます。

85

バリオス海老原

海中を舞台にした3D空間を動き回ることになるので、目的の場所に移動したり、ほかの人魚と話すときの距離感がつかみにくい。しかし、幻想的な音楽の中で人魚たちが見せる動きはなかなか楽しい。また、戦闘終了時やショップなどでは、英語の音声が流れるなど、幻想的な雰囲気をもりあげる演出にも好感が持てる。それだけに、イラストと実際に操作するキャラとのギャップが大きいのは残念だ。

80

MDK(エム・ディ・ケイ)

■SCEI■ACT
■8月5日■¥5,800
■MC(1ブロック)/AC(DS対応)



奇妙なスーツを着た主人公が、エイリアンと戦うACT。翼を使ってグライダーのように空中を滑空できる。

[illegible]イトム

敵をガンガン撃ちまくれるのは気持ちいい。破壊すべきオブジェを探すなど、簡単な謎解きも楽しめる。斬新なスナイパーモード（スコープを通して遠くのターゲットを狙撃できる）も一見の価値あり。ただ、いずれの長所も〝奥深い〟ものではないので、飽きやすいのは事実。全6面なのも物足りない。難易度は普通。面クリア後の体力回復がないなど、不親切な点が目につくのも気になった。

55

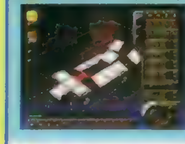
TAC○

パズル性の高いＡＣＴ、っていうより、アクションを駆使してステージの問題を解いていくゲームといった方が近いかも。操作のレスポンスは悪くないし、派手なドンパチとアクション、ステージをクリアするための思考性、さらにスナイパーモードで遠くの敵を狙うスリルなど、メリハリがきいてて楽しいぞ。ただ、先へ進むと「さすがは洋ゲー」って難易度にもなるので、そのへんは人を選びそう。

70

パネキット

■SCEI■SLG
■8月5日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)



正方形のパネルと8種類のパーツを組み立てて作ったモデルを動かして楽しむ、一風変わったSLG。

ウォルフ中村

作ったモデルをラジコン感覚で操作するのが楽しい。パネルを折り曲げる角度を変えるだけで操作感が変わってしまう点も、自分が作っていることを実感できて感動的。ミニゲームやステージクリアの条件設定もうまく、制作のコツが自然と身につくようになっている。大人でもハマれるだけの内容と魅力があることは特筆すべきことだろう。なお、組立時の操作にイマイチなところがあるのは減点材料。

85

[illegible]

メチャクチャ奥が深いです。自分でパーツを組み合わせて好きなものが作れるってだけでワクワクするのに、それがちゃんと物理法則に従って動くので、やり込みがいがあります。「もっと速いクルマを！」とか「水陸両用の飛行機を⁉」とか考えていろいろ工夫すると、ちゃんと努力が実を結ぶし。ポイントは乗り物だけじゃなくて、ホントに何でも作れるところ。洗濯機作ってる人もいました。

85

栄冠は君に4

■アートディンク■SLG
■8月5日■¥5,800
■MC(5ブロック)



高校野球が舞台のSLGの第4弾。今作では、選手の悩みを聞いて解決してあげる「面接」が追加された。

バリオス渡部

全国各地の高校が登場（名前や強さなどは多少違うけど）するので、自分の母校や有名校の野球部の監督になった気分を味わうことができて楽しい。名前やユニホーム、選手の顔などを変更すれば、オリジナル高校を作れたりもする。でも、実際にゲームでできることは選手への指示だけ。指示したあとはただ練習や試合をするのを見ているだけというのは、ちょっとさびしいし、ハマリ度に欠けるかも。

65

なんでもゆうこ

選手１人１人の練習方法を設定したり、ときには悩みを聞いてあげたりと、どこまでも監督一筋の硬派なゲーム。試合での操作は、サインを送ることと選手交代だけだから、歯がゆく感じる人も多いかも。普段の練習で手を抜くと、チームがどんどん弱くなるっていうシビアさは、リアリティがあってかえって私は楽しめました。選手全員の能力を表にまとめてくれると、もっと遊びやすかったなあ。

75

アニメチックストーリーゲーム① カードキャプターさくら

■アリカ■ETC
■8月5日■¥6,300
■MC(1ブロック)/PS(14ブロック)



人気アニメのストーリーを忠実に再現したＡＶＧ。CLAMP先生描き下ろしの絵日記が楽しめるぞ。

ヒロポン

子どもに優しい作りのソフト。謎解き自体は、ゲームになれたお兄さん方にはちょっと簡単すぎる感じ。でも、売る対象に合わせて親切設計にしたのは好感が持てる。小さい子どもがプレイするのをお母さんが手助けする「ママコン」なるシステムには感動しました。アニメのおもしろさは全面に出てるし、いわゆるキャラゲーとしてはかなり高水準。原作ファンなら＋10点して見てもいいかな。

75

[illegible]

原作の純粋なファン（低年齢層）に向けたソフトのため、とにかく親切な作りと充実したオマケモードが好印象。普段からゲームを遊びなれている人にはちょっと手ごたえがないミニゲームも、ＡＣＴ、ＰＺＧなど種類も豊富なので意外に楽しめます。原作が好きな人なら、バリバリのゲーマーが買っても楽しめるでしょう。ポケステでは、長いもので１分以上のセリフをしゃべるのでオドロキです。

80

Cybernetic EMPIRE (サイバネティックエンパイア)

■日本テレネット／ウルフチーム
■AVG■8月5日■¥5,800
■MC(1ブロック)/AC(DS対応)



テロ組織と戦いながら数々の謎を解き明かしていくAVG。独自の「トラクタシステム」を採用している。

[illegible]イトム

「進行ルートの発見」と「お使い」が攻略のメインになるタイプ。キャラの動きが重いので壮快感には欠ける。使用中の武器の装備解除ほか、わずらわしい操作が目立つのも気になるところ。トラクタ（電磁ワイヤーのようなもの）を使った移動など、このゲームならではのアイデアは評価できるが、上記の欠点がそれらを楽しみにくくしているのは残念。ストーリーも、イマイチ盛りあがりに欠ける。

55

トモザ

使いこなせば圧倒的に楽しいはずのワイヤーアクションであるトラクタビーム。でも使い勝手が悪いッス。トラクタを使わなくても体力勝負でいけちゃう点も戦略性に欠けるッス。でも敵のタフさと倒し方の設定は新鮮に感じましたね。あと、シーン間のセーブはつけてほしかったッス。豊富な攻撃アイテムのおかげでいろんな仕掛けができるのが楽しいな〜。でも敵の黒仮面はカッコ悪過ぎッス。

65

チョロQ ワンダフォー！

■タカラ■RCG
■8月5日■¥5,800
■MC(1ブロック)/PS(5ブロック)



「チョロQ」シリーズ最新作。今作では、街の探索や謎解きなど、AVG要素が楽しめるようになった。

かわち山田

レース部分は今までのシリーズとほぼ変わりなく楽しい。でも、スピード感が希薄なのと、マシンの動きが重めなのが気になる。メインのストーリーモードは、お使いイベントをこなしてパーツを集めていくのだけれど、移動や会話などがすべて車。これがスゴク面倒。しかも、街が広くて複雑なので、迷いやすく、どれが何の建物なのかがわかりにくい。マップさえあれば解決できる問題なのに。

65

ヒロポン

イベントやミニゲームをクリアするとパーツが手に入って、それがレースの成績やイベントの成否に影響する。ＲＰＧ要素とＲＣＧ要素がうまくかみ合っている。こういう方向性、個人的には好きだな。でも、ＲＣＧそのものとしての魅力は、正直言ってあまり感じられなかった。せっかく題材がチョロＱなんだし、リアルさより、もっとコミカルでむちゃな走り方ができてもよかったように思う。

70

ピノッチアのみる夢

■タカラ■SLG
■8月5日■¥2,800
■MC(1ブロック)



生きている人形と1年間暮らして立派に育て上げることが目的の育成ＳＬＧ。育て方でエンディングが変化。

バリオス渡部

育成ゲームとして、基本的要素を押さえた定番ソフトと言えるだろう。ただ、途中でピノッチアの年齢が一気に上がるので、少しずつ子どもの成長を楽しむという感覚が薄らいでしまうのは残念。でもその反面、成長にスピード感があり、一度クリアしたら、また違うタイプのピノッチアが育つように挑戦してみようという気が起こるようになっている。グラフィックのタッチなどにも好感が持てた。

75

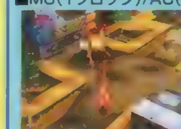
トモザ

エンディングを迎えると素直に優しい気持ちになれるゲーム。最初のプレイでピノッチアが5歳から、14歳になったときに性別が男だとわかったときは、マジに驚かされたッス。育成部分はやさしく感じました。序盤のサロン(品評会)は簡単だったけど、後半は強力なライバルにじゃまされて燃えたッス。でも、マンツーマンで育ててたピノッチアとの会話が1カ月ぶん同じというのは感情移入がしにくいッス。

65

装甲機動隊L.A.P.D.

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■ACT■8月5日■¥5,800
■MC(1ブロック)/AC(DS対応)



近未来のロスを舞台に、X1ーAと呼ばれる戦闘用車両に乗り、2種類の任務をクリアしていくACT。

トモザ

3D酔いする人にはつらいみたいッス。ロボット好きのボクにとっては変形するときにアップになる演出はひかれますけどね〜。ホバーモードで敵の攻撃を避けるときなんかいい感じ。2P協力プレイで前線担当とトラップ解除担当にわけて作戦を進めると楽しいですね。マップが見にくくてどこがどこだかわからないのと、ダメージゲージの表示が小さくて攻撃を受けた数値がわかりにくいのは、とても痛いッス。

70

[illegible]

敵（人間）を倒すと血ノリが残る演出はいかにも洋ゲーって感じですが、意外に難易度は低いです。ゲーム自体は敵をバリバリ撃ちまくれて、ストレス解消にピッタリ！　また２Ｐ対戦モードでは、お互いが20機以上の味方を引き連れるもんだから、メカと弾が飛び交う大混戦となって燃えます。欠点を挙げるとしたら、２Ｐプレイ時の画面の狭さぐらい。洋ゲー嫌いの人にも１度は遊んでほしいです。

80

金田一少年の事件簿3 ～青龍伝説殺人事件～

■講談社■AVG
■8月5日■¥5,800
■MC(1ブロック)



人気コミックを題材にした推理AVGシリーズ第3弾。リゾートホテルを舞台に、連続殺人犯を探し出そう。

なんでもゆうこ

ストーリーや人間関係が複雑で、後半までほとんど読めない話の展開に、エンディングまで一気に進めちゃいました。退屈な聞きこみ捜査も、制限時間がついていることでグーンと緊張感がアップしてますね。第2章のサウンドノベル形式のシナリオは、音が少ないし話が短めでちょっとさびしい印象を受けたけど、全体的には満足できるボリューム。移動速度がもうちょっと速くてもよかったかな。

80

本郷[illegible]

基本的には、ひたすら調べて会話するオーソドックスなタイプの推理AVG。さすがに3作目だけあってシステム面でのストレスは感じさせないし、シナリオのボリュームもかなりのもの。特に長編、短編、サウンドノベルなど、複数用意されたシナリオの構成はメリハリがあってグッドです。ただ、かんじんの謎解きに記憶力勝負の部分が大きく、推理力があまり要求されないのは少し残念だったです。

75

ロックマン

■カプコン■ACT■8月5日
■¥2,800■MC(1ブロック)
/DS(AC非対応)/PS(3ブロック)



FCの名作ACTがPSで復活。プレイ中、ヒントをくれる「ナビモード」や「データベース」などを追加。

トモザ

シンプルイズベストの代表のようなACT。簡単にいうと懐かしい、難しい、そして楽しいですかね。グラフィックはさすがに12年前と同じだと、今では痛い感じですが、ゲームの土台はしっかりしているので楽しいッス。ACTが得意で『ロックマン』をプレイしたことのない人は見た目を気にせず試してほしいッス。セーブができるのは年月とともに腕前のニブったボクにはありがたかったですね～。

75

本郷[illegible]

FC版を完全移植したオリジナルモードのほか、進行方向やトラップの攻略法などを教えてくれるナビモード、さらにポケステ対応で、ボスの育成ができるなど、要素的には非常に魅力いっぱい。でも価格と相談してみると『1』だけというのはさびしい！　せめて2～3作は収録してほしかったなぁ。難易度設定やデータのセーブができるのは◎。FC版で挫折した人は再チャレンジしてみても！

65

マリア2 受胎告知の謎

■ブレイク■AVG
■8月5日■¥6,800
■MC(1ブロック)



人気AVGの続編。プレイヤーは主人公、真里亜となり、「種の保存計画」にまつわる事件に巻き込まれていく。

PON

前作にくらべてグラフィックが断然キレイで、真里亜がかわいい(笑)。基本はテキストだけど、音声やムービー演出のバランスが絶妙で、どんどんのめり込んでいけます。ただ、問題は探索パートの操作。いわゆる『バイオ』タイプなので、かなりとまどいます。マップ機能がないのもつらいですね。とはいえ、総合的には良質な仕上がり。遊び要素も多く2周目以降は分岐が増える点も好感が持てます。

85

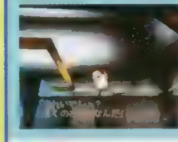
ヒロポン

シナリオのメッセージ性がかなり強い。正直、話のおもしろさにぐいぐい引き込まれていっきにクリアしちゃいました。でも、低年齢には内容がチと難しいかも…。シナリオ分岐やプレイ後のお楽しみ要素なども充実していて、AVGとしても完成度自体は高め。これをプレイして、クローン技術に対する倫理観や、クローンの人権は？　なんてこむずかしいコトをたまには考えてみるのもいいかもね。

85

ECHO NIGHT #2 眠りの支配者

■フロム・ソフトウェア
■AVG■8月5日■¥5,800
■MC(2ブロック)/DS(AC非対応)



幻想的な雰囲気が特徴的な人気AVGに続編。今作では、屋敷を探索し、失踪した恋人を探し出すのが目的。

PON

グラフィックや効果音の演出とともに、主人公が攻撃手段を持たないことが恐怖感を盛り上げているので、プレイ中の緊張感はかなりのもの。夜中に1人でプレイすると怖さ倍増です。しかし、回復アイテムが少なすぎるのは問題。それに、敵に追い回されながら素早く行動しなければならない場面が多いため、じっくり探索できないのもツライ。もっと落ち着いて謎解きを楽しみたかったですね。

75

本郷[illegible]

グラフィックはキレイだし、物語のスケールも前作より格段にアップしているので、ファンならまず買いでしょう。ハデな怖さはないけれど、ジワジワと迫ってくる恐怖感を味わえるので、ゴシックホラー系の映画が好きな人にもオススメ。プレイしていて、暗闇が本当に恐いと感じたのはこのソフトが初めてでした。悲哀感ただよう物語も雰囲気があるし、謎解きもやりがいのあるものばかりです。

80

Lの季節 A piece of memories

■トンキンハウス■AVG
■8月5日■¥6,500
■MC(1ブロック)



現実界と幻想界、2つの世界を舞台にしたノベル形式のAVG。話に介入できる独自のシステムを多数搭載。

PON

1回のプレイ時間は2～3時間とお手軽。いつでもルート概要が見られるし、2周目以降は1度見た文章を早送りできるので、繰り返しプレイも快適です。残念なのは、主人公の感情を変化させる「口出しモード」を使える機会が少なかった点。フルボイスのメインキャラに対し、しゃべらないキャラに違和感が……。でも2つの世界を楽しめるし、キャラ絵パターンも豊富で、やり込みたくなる魅力満点です。

80

ヒロポン

便宜的に3Dマップを使って、シナリオの分岐がひと目でわかるようになっているのはいいアイデア。未プレイのシナリオがここにあるって「見える」ことが、プレイヤーの意欲をかき立てることにつながっている。それぞれ味のある2種類のストーリーが、有機的にからんでいるシナリオ構成もかなりよい。プライベートでプレイしまくって、シナリオ分岐をコンプリートしたくなりました。

85

目指せエアラインパイロット

■トワイライトエクスプレス
■SLG■8月5日■¥6,800
■MC(1ブロック)、AC(DS対応)



B747などの操縦をリアルに再現したフライトシミュレーター。訓練をクリアし、日本の空を自由に飛ぼう。

ヒロポン

ゲーム性の薄いフライトシミュレーター。機体を操作する感覚などはかなりリアルなんだけど、初心者が楽しむには敷居が高すぎ。「エルロン」や「ロール」などの専門用語は知ってて当然って感じで進んじゃうし。正直、あまりこういったジャンルになじみのないオイラは、かなり「置いてけぼり」感にひたっちゃいました。点数はそんなオイラがつけたものなんで、フライト物好きは＋10点ね。

65

トモザ

離陸するだけでも、かなりの練習が要求されるので、システムになれるまでたいへんだったッス。本格的な味を出したかったのはわかるけど、ユーザーに対する親切さが、まるで見られないのは、悲しいッス。とっつきをよくするために、せめて操作デモを見せて欲しかったッスね。飛んでいるときの振動はいい感じ。だから、これで自由に飛べれば、楽しいはずなのに、そこまでは行けないッス。

55

syphon filter

■スパイク■AVG
■8月12日■¥5,800
■MC(1ブロック)/AC(DS対応)



特務捜査官を操作してテロリストを撃滅させることが目的のAVG。20に及ぶミッションを遂行していこう。

[illegible]イドム

工作員による、テロ相手のさまざまなシチュエーション（身を隠しつつ敵を狙撃など）の戦闘が楽しめる。ただ、何をすべきかわかりにくい謎解き（「見つかるな」と言われても、どうすれば見つからないのか判断しにくいなど）が多いのは気になる。シビアな一発死も多いため、ゲームバランスはきびし目。ボリューム的には不満はないが、繰り返し遊びたくなりにくいタイプなのは少し惜しい。

70

本郷[illegible]

「007」や「ダイハード」なんかの強い主人公になって、めったやたらに悪人を倒しまくる壮快感はまさにアメリカン！　そうかと思うと、こっそり敵を狙撃したり、敵に見つからないように目的地へ到達するだけの地味な（繊細な）ミッションもあって、つい先のミッションを見たい衝動にかられます。ただし、ゲーム内のヒントは少なめ。3D・AVG初心者には難しいのかもしれません。

80

リアルロボット戦線

■バンプレスト■S・RPG
■8月12日■¥6,800
■MC(1ブロック)



人気ロボットアニメのキャラやロボットが多数登場するS・RPG。戦闘はフルポリゴンでリアルに再現。

かわら山田

カーソルの動きや、アイテム&精神使用時の演出が遅かったり、移動後の機体が判別しにくいなどの細かい部分で不満は残る。とはいっても、システムは『スパロボ』そのままなので、シリーズのファンの人には、安心してオススメできるデキ。戦闘時の読み込みも少し遅いけど、これはアニメの有無を選択できるのでOKでしょう。これでキャラがしゃべってくれたらいうことなしなんだけどなぁ。

80

バリオス[illegible]

ゲームシステム自体は『スパロボ』シリーズのシステムとほぼ同じなので、シリーズ経験者はすんなりと入り込むことができると思う。ポリゴンで再現された各ロボットは、SDキャラにはないリアルさがあって、とってもいい感じ。特に戦闘アニメーションを見るか見ないかを戦闘前に切り替えられる点は気に入った。戦闘時の待ち時間が大幅に短縮できて、快適なプレイを楽しむことができると思う。

80

その他のソフト

三宅裕司プロデュース「奇跡のマヤ占い」

■オラシオン■ETC■8月5日　古代マヤ帝国の暦を使用した占い。宇田多ヒカルや辺見えみりなど有名人2,000人の個人データを収録。よりよい人生を歩むための運命操作マニュアルとなっている。

～ミスタープロスペクター～ ほりあてくん

■アスク/リズミック■RPG
■8月12日■¥3,800
■MC(1ブロック)/PS(3ブロック)/DS(AC非対応)



酸素不足や落盤に注意しながら鉱山を掘り進み、アイテムを集めていくRPG。アイテムの合成もできる。

[illegible]
鉱山の中で敵を倒したり、アイテムを探したりすることで、レベルを上げるＲＰＧ。総プレイ時間は長めだけど、実際に鉱山へ入っている時間は比較的短いので、ちょっとした空き時間でもプレイできるのはいいですね。252種類のアイテムの集め方も鉱山で探すだけでなく、合成や進化など、いろいろな方法が用意されていて楽しいです。でも、全体的にもう少しテンポが早い方がよかったですね。

70

バリオス海老原
鉱山の中の宝物を探すパズル的要素と主人公の育成を楽しめるゲーム。キャラクターもかわいいし、操作もカンタンなので、小さい子や女の子にも楽しんでもらえると思う。さらに宝物はキャラクターの成長に関係するだけでなく、プレイヤーの達成感も満足させるので、新しい宝物を見つけてやるぞという気になる。でも、もう少しだけキャラの成長のテンポが早いと、プレイが快適になったと思う。

75

闘神伝 昴

■タカラ■対戦ACT
■8月12日■¥5,800
■MC(1ブロック) /AC(DS対応)/2P対戦可



人気格闘シリーズ第４弾。３人１組で戦うチームバトル、タイムアタックなど新要素も満載。

バリオス海老原
格闘ゲームの基本的要素をきちんと押さえているソフトだと思う。目新しい点はあまりないが、それだけにひとつひとつをちゃんとまとめているという感じ。難しくなりがちな超必殺技系の技もボタンの組み合わせで出すことができるし、ミニゲームなども楽しめて、格闘ゲームとしては平均点以上のデキ。しかし、読み込み時間が長いのは残念。その点を気にしなければ、楽しめるソフトです。

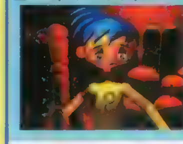
70

ヒロポン
３人１組のチームが３つあって、計９人のキャラが使える。でも、チームメンバーの入れ替えができないから、実質的なキャラの選択肢は３つ。ちょっと少なくない？　ストーリー性を重視して入れ替え不可にしたと思うんだけど、その決断には疑問を感じる。キャラの特性を考えてのパーティ編成ができれば戦略を立てる楽しみも味わえたわけだし、その方がよりおもしろくなっていたと思う。

60

東京惑星プラネトキオ

■アスミック・エース　エンタテインメント
■AVG■8月26日■¥5,800
■MC(1ブロック)



空中に浮かぶ不思議な都市で、主人公イケン君がコレクト星人と戦う、ちょっと変わった雰囲気のAVG。

ヒロポン
バカバカしい設定とノリ…いやぁ、おもしろいわ、コレ。かなり個性的な登場キャラのセリフの言い回しなど、どこか間の抜けたノリを盛り立てる演出が随所にほどこされているのよね。システムや謎解きを楽しませるためじゃなくて、この世界観、このノリを楽しませるために作られたゲームなんだろうね。もしかしたらこのノリについていけないって人もいるかもしれないけど、一度試してみて。

75

トモザ
バカゲーが好きじゃないとやる気が出てこないゲームですね。好きでも嫌いでもないボクはバトルモードでのボス戦が一番楽しかったッス。変なアイテムをボスに試しまくって一発で倒せると壮快感がありますねー。サクサク進み過ぎるのでボクみたいにやり込むタイプには物足りないと思うッス。ＣＤ３枚組にしては、ライトな感じがするッス。リアルじゃないＣＧも好き嫌いがあるでしょうねぇ～。

60

プルムイプルムイ

■カルチュア・パブリッシャーズ■RPG
■8月26日■¥3,000■MC(1ブロック)
/PS(10ブロック)/DS(AC非対応)



少女マドカと、お菓子を食べると変身するムイが主人公のRPG。ムイは、食べた物でいろいろ変化するぞ。

PON
お菓子作りの楽しさ、仕掛けを解くおもしろさが一体になった、一粒で２度おいしいゲーム。操作性や読み込みは良好だし、ほのぼのしたムードもグッド。何よりムイが愛らしい。序盤は「お使い」的でかったるいけど、レシピの幅が広がってくるとグッとおもしろくなります。ただ、ダンジョン内ではもろにA・RPGになるので、ACTが苦手な人にはつらいかも。でも、このデキでこの値段は安い！

80

[illegible]
かわいらしい世界観はいいセンいってると思う。グラフィックのデキも良好。基本的にお使いだけのゲームだが、それが嫌いじゃなく、かつこの世界観が気にいる人なら、十分に楽しめるはず。冒険を通して作ったお菓子をムイ（仲間）にあげて、ハシゴなどに変身させるアイデアもおもしろい。アクションの難易度も手頃。展開が少し単調という欠点もあるが、定価が安いことを考えれば不満は残らない。

80

Lord of Fist

■メディアワークス■RPG
■8月26日■¥5,800■MC(1ブロック)
/DS(AC非対応)/MT/4P同時対戦可



4人同時対戦も楽しめる、異色の3D格闘RPG。6人の主人公が中国を舞台に壮大な旅を繰り広げる。

ヒロポン
格闘ＡＣＴ＋ＲＰＧってことだけど、育成ＳＬＧっぽい。格ゲーで育成というと『ジャスティス』に近いのかな？って思われそうだけど、これはまったく違う印象。あれには学園恋愛ＳＬＧの要素が含まれてたけど、こちらは純粋に「格闘家を育てていく」ゲームなのよね。格闘マニアに受け入られやすそうなこの方向性、個人的には好きなんだけど、格闘ＡＣＴとしていま一歩、と感じるのも事実だな。

65

バリオス海老原
ＲＰＧとして楽しむぶんには独特の世界観があるし、流派ごとに違うストーリーやキャラクターの成長を楽しむことができるので、おもしろいと思う。しかし、フィールドを歩き回るときの視点が見にくいため、自分の位置がわかりにくいのは、ＲＰＧとしてはちょっと残念だ。また、格闘ゲームとして見た場合は、読み込み時間が長すぎるので、テンポが悪く、ちょっとストレスを感じた。

65

スペクトラルフォース －愛しき邪悪－

■アイディアファクトリー
■SLG■8月26日■¥5,800
■MC(3ブロック)/DS(AC非対応)



ファンタジー世界を舞台にした人気SLGの第3弾。180人ものキャラがド派手な戦闘を繰り広げる。

ヒロポン
戦略ＳＬＧっぽいけど、本質的にはＲＰＧと同じ。敵の武将の兵隊の数＝体力と考えれば、敵の行動を予測して攻撃方法などのコマンドを選択していくところなんか「まんま」でしょ？「大戦略」とかが苦手な人でも、ＲＰＧが好きな人なら楽しめるんじゃないかな。選択できる自由が最終的には40にもおよぶなど、やり込み要素は豊富。シリーズのファンもそうでない人も、のめり込んでプレイできるぞ。

75

トモザ
第３作目ということで、システム的にかなり練り込まれた好作品。過去の作品をやってない人にも楽しめそうッス。特定のキャラ組み合わせで発生するイベント会話も宿命を感じさせてひかれますね。特に魔族がらみのイベントはいい感じッス。「私掠」「説得」などのあまり使わないコマンドを削ってもよかったッス。ランダム要素が多いので、ソフトリセットがついていると便利だったッスね。

75

その他のソフト ～ピックアップ～

テナントウォーズα

■サクセス■TBL
■7月22日■¥1,500
■MC(2ブロック)
商店を開いて儲けの多さを競うＴＢＬ。客の人気や、店の買収など、経営者の気苦労をリアルに楽しめる。６人まで対戦可能。みんなで遊べるシンプルさが魅力。

三洋パチンコパラダイス

■アイレムソフトウェアエンジニアリング
■ETC■7月29日■¥4,800
■MC(1～2ブロック)、DS(AC非対応)
「ＣＲ海物語Ｓ」「ＣＲ冒険島」と三洋の新旧２大人気機種が遊べるパチンコ実機ＳＬＧ。美人三姉妹が登場するストーリーモードも搭載されている。

THEクイズ

■カルチュア・パブリッシャーズ
■ETC■8月12日
■¥1,500■MC(1ブロック)
15ジャンル１万５千問が収録されたクイズゲーム。クイズの腕試しができる「日本一周モード」と２Ｐ対戦もできる「トライモード」の２モードが楽しめる。

探偵神宮寺三郎 Early Collection

■データイースト■AVG
■8月5日■¥4,200
■MC(1ブロック)
「新宿中央公園殺人事件」をはじめＦＣ時代からの作品４作を収録したＡＶＧ。さらに、新作のムービーや予告編、神宮寺に関するデータベースも楽しめる。

THEブロックくずし

■カルチュア・パブリッシャーズ
■ETC■8月12日
■¥1,500■MC(1ブロック)、AC(DS対応)
ボールに回転を与えて破壊力を上げるスカッシュ技や、ボールの軌道を変化させる台ゆらしなどユニークなアイデア満載のピンボール。モード数も多彩。

ポケットチューナー

■リバーヒルソフト■ETC
■8月12日■¥2,800
■PS(2×5ブロック)
ポケステを使ってリズム感のトレーニングや、絶対音感のテストをゲーム感覚で遊べる音楽センストレーニングソフト。楽器の調律もできる。

DPSオススメ 今号は これを CHECK!

なんと30タイトル以上を評価した今回のレビュー。『みんゴル２』のように間違いなくオススメできるソフト以外にも、なかなか個性的な作品も目立ちました。『マーメノイド』『パネキット』『マリア２』『Ｌの季節』など、ＰＳユーザーならチェックしておくべきタイトルです。さて113号の『海のぬし釣り』のレビューで、徒歩での移動の遅さについて指摘した記事を掲載したところ、パックインソフトから、Ｒ１ボタンを押しながら移動すれば、いわゆるダッシュができて、移動速度が上がるという連絡をいただきました。これはゲーム中に説明もなく、マニュアルにも載っていない、隠し要素的なものなので、本誌のレビュー点数が変わるものではないですが、事実、移動がかなり快適になるものでした。購入を考えている人は参考にしてみてはいかがでしょうか。

※事情により、今号掲載されているもの以外の８月26日発売のソフトと、８月５日発売の「ＳＤガンダムＧ GENERATION-0」、８月19日発売の「太閤立志伝Ⅲ」は次号の掲載となります。

電撃文庫

8月の新刊 8月10日発売!

◆「ブギーポップは笑わない」2000年アニメ化決定!

◆コミック版「ブギーポップは笑わない」連載開始!
電撃Animation magazine 9月号(8月7日発売)より

ファン待望の最新作登場!

ブギーポップ・ミッシング ペパーミントの魔術師

上遠野浩平(第4回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞作家)

イラスト/緒方剛志　定価:本体570円+税



ブギーポップですら見逃してしまった事件とは!?

好評既刊

ブギーポップは笑わない
ブギーポップ・リターンズVSイマジネーター　Part1&2
ブギーポップ・イン・ザ・ミラー「パンドラ」
ブギーポップ・オーバードライブ　歪曲王
夜明けのブギーポップ



人が戦う答えはここにある、SFロボットアクション第2弾!

コールド・ゲヘナ②

三雲岳斗(第5回電撃ゲーム小説大賞〈銀賞〉受賞作家)

イラスト/きがわ 琳　定価:本体590円+税

セブンス・ヘヴン④ 霧の降る時代

土門弘幸(第1回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞作家)

イラスト/藤本秀明　定価:本体570円+税

月光魔術團④ 噛み癖あり、性悪子犬

平井和正　イラスト/泉谷あゆみ

定価:本体650円+税

好評発売中　単行本 ウルフガイDNA①

央華封神 武争篇3 恐れを知らぬ刃の心

友野 詳　イラスト/田沼雄一郎

定価:本体590円+税

好評発売中　央華封神TCG

デビルマン THE NOVEL④

原作・イラスト/永井 豪　著/永井泰宇　定価:本体530円+税

大人気ギョーザ大王の息子・小籠包登場!　スチャラカファンタジーシリーズ最新作!

ゴクドーくん漫遊記外伝8 燃えよギョーザ3兄妹

TVアニメ放映中!
TV東京系6局ネット
毎週金曜日18:30〜19:00



中村うさぎ

イラスト/桐嶋たける

定価:本体550円+税

◆次々広がるゴクドーくんの世界

9月17日発売予定　トレーディングカード
(発売:メディアワークス 販売:天田印刷加工)

好評発売中　Video・DVD・LD
(発売:ゴクドーくん漫遊記製作委員会 販売:角川書店・パイオニアLDC)

単行本　9月10日発売予定
爆笑満載!　スチャラカエッセイ集
中村うさぎの書き殴り劇場
パリのトイレでシルブプレ〜〜!

電撃G's文庫

あかほりさとるプロデュース　ノンストップジェットコースターギャルゲー小説ここに登場!

ハイスクール・オブ・ブリッツ① 乙女のパワーは無限大!

あおしまたかし　表紙イラスト:芝美奈子 本文イラスト:ひかゆ　定価:本体510円+税

8月31日発売	トレーディング・カードゲーム
10月28日発売予定	プレイステーション版ソフト

(発売:メディアワークス)

※定価は本体価格に消費税が別に加算されます。

発行●メディアワークス　発売●角川書店

お問い合わせ▶03・3238・8605(角川書店特販部)
内容に関するご質問▶03・5281・5207(メディアワークス電撃文庫編集部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

4色奴隷

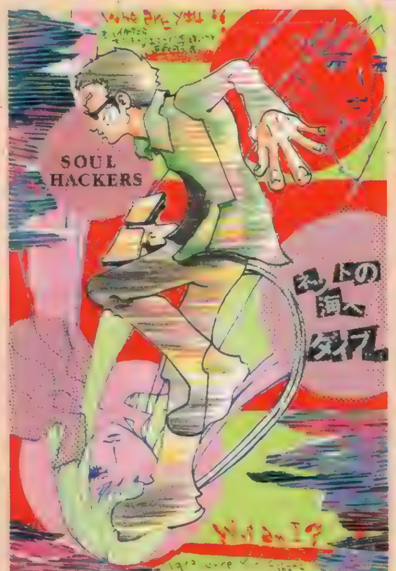
Colorの奴隷

〒101-8305 (株)メディアワークス「4Cど」係

4色＝フルカラーの意味です。4食だと太りそうなので却下です。4職でもダメ。



▲東京都　ゆきこさん：夏らしいバック。涼しげで良いですよね。2人の仲はもう熱々ですから。



◀大阪府　鯖田ユキさん：カッコイイです。というか主人公渋すぎ。時間を、シーンを走り抜けてる感じが出ててステキです。ものスゴク密度濃いでしょうねぇ。彼らの戦っていた期間って。レベルアップとかも本当なら時間との戦いだっただろうし。実際にやったら悪魔合体の研究だけで一生が終わっちゃいそうです。笑。まあ、それじゃお話にならないんですけどね。

▼栃木県　マルガリータさん：いろいろ話しかけたんでしょうねぇ。思い出とか、コレからとか。

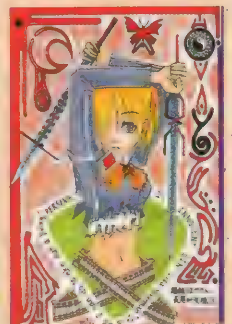




▲宮城県　トモさん：ドラマティックですよね。熱い2人のダンス。かなりラテン系ですが。

▼兵庫県　SATOMIさん：薄着。強いからいいんだ説もありますが、戦闘用じゃないですよね。




▲東京都　仙人さん：主人公たちがカードになるとこんな感じでしょうか？　彩色がいい感じです。

▼東京都　ばらスィーさん：道具袋の中には……たくさんモノが入ってますよね。まあ、じゃないと使いモノにならないんですけどね。

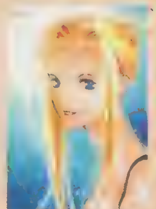




▲埼玉県　宮崎あさみさん：にょ。編集部でも頭に入り込まれてる人間が何人も……。深夜CFは残りますよね。待ってるにょ。

▼神奈川県　夏實誠太さん：シロの笑顔がステキ過ぎです。犬系って笑いますしね。嬉しいときとか。そう見えるだけかもしれませんけど。




▲山形県　週末の怪人さん　やはり下着は黒でしょう。というか、そう。決定。

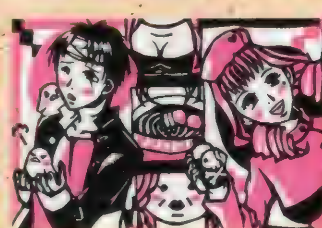
▼東京都、カバジンさん：回収は楽しそうですよね。しかしなぜ四畳半？



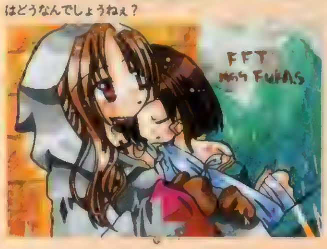

▲徳島県　長尾叶矢さん：メイドさんは我が命！　な人結構多いです。

▼富山県　すだこさん：元気いっぱい夢いっぱい。楽しげなところがいいですよね。戦いってついつい心がすさんでいくモノですから。大切です。笑顔。




▲長野県　叶生さん：なんというか、切り絵はステキなんですが、珍しい組み合わせっていうか。初っていうか。真ん中はラーメンですし。笑。

▼宮城県　白河風華さん：雨……似合いますよね。このゲーム。「タクティクスオウガ」も雨が印象的だったし。……次の作品はどうなんでしょうねぇ？





▶大阪府　霧原あゆむさん：いつも顔が見えないのは、そういうコトだったんですね！　あまりにも美形だから隠していた！　それが新事実。何となく安心しました。顔はないとか、いろいろなウワサがありましたから



▶大分県　出光鎮太郎さん：正統派なんでしょうかねぇ？　楽しみです。体験版で先取りするのもいいかもしれません。TGSあたりだとさらにたくさんプレイできるバージョンが出たりするんですかねぇ？


▲北海道　TOMYさん：仲良し。フキフキ。良いですよね。

▼静岡県　南さつきさん：何というかギリギリです。



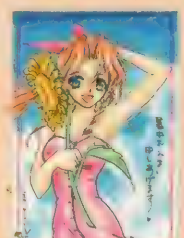

▲埼玉県　宮夢るなさん：日焼けしそうですよね。彼女は。



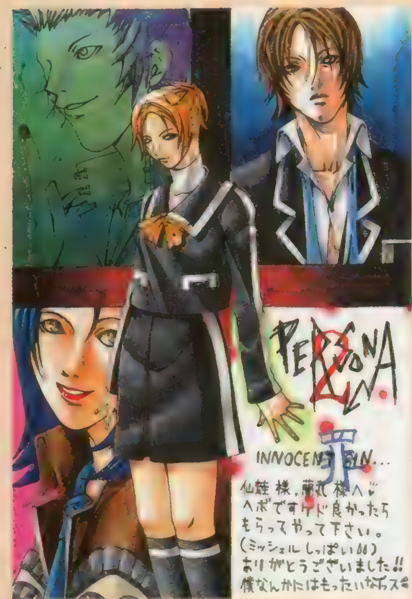
▲広島県　冬虫夏草さん：2人の手の形が……どうぞって感じで。

▼岡山県　樹宮匡平さん：いつの間にかフンドシは……。

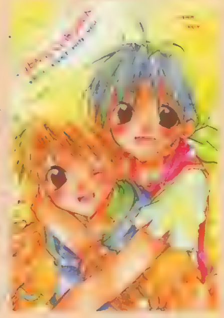



▲静岡県　南さつきさん：夏はやはりビーチから絵はがき！

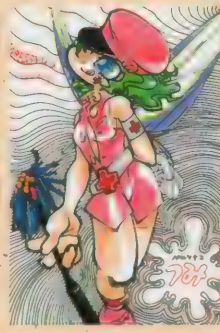
4色奴隷　カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは151ページのPSの規約に準拠。採用のポイントに関しては今号152ページ参照。④：封書もOK：



▲大阪府　東本夕夜さん：彼らの戦いのストーリーはかなり練り込まれていていい感じです。高校生とは思えないくらいガンバってますよね。まあ、RPGの主人公たちは実年齢よりも精神年齢が高い人が多いですけど。よく考えなくても。実際自分が高校生の時にあんな状況に遭遇したら……と思うとドキドキしちゃいます。ムリですよねぇ……やっぱり。



◀埼玉県　宮崎あさみさん：テッドくんと同じ様な運命だけはたどらないといいですけどね。主人公。



▶新潟県　うとかさん：かなり小悪魔なトリッシュ。ポッタクリですしね。こんな感じでもOKですね。



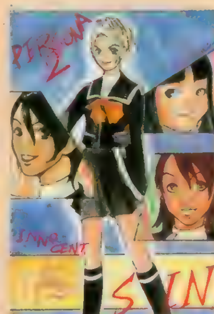
▲北海道　十二郎さん：ブワーッと広がる空は……ステキすぎです。常に空を見て暮らす生活っていうのは、どんな感じなんでしょう？　まあ、でも実際にこういう風に高いところで足下にナニもないと汗が出てきちゃいますけどね。ドーッと。不安ですよね。どきどきして。別に高所恐怖症でなくてもそうなりますから。慣れれば平気なんですかねぇ？



◀京都府　佐倉かなさん：彼女……捕まえるのが大変でした。『2』では仲間になってくれませんでしたけど。



◀長野県　スっちょんさん：やけ食いなんですかねぇ……まあ、きっとスコールがすごく好きだったハズなのに……仕方ないって諦めちゃうし。とりあえずストレスは発散させないと！



▲千葉県　麻綺怜さん：仲良しで良かったです。というか、彼女が一番高校生らしいっていうか。ミッシェルカッコヨスギだし。

▼福岡県　菊地弥さん：ワイヤードなんですよね。どうしても。彼女のイメージが。無線、電波じゃないのです。





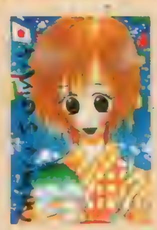
▶山形県　日野晴火さん：何となく、マリィがいいでしょーって言ってそうで主人公が怒ってそうです。悔しいでしょうねぇ。笑。



▶神奈川県　アメミヤユタカさん：放浪の末に安住の地を見つけたのでしょうか？　坊ちゃんも『Ⅱ』あたりで決着がつくといいですねぇ。



▶大阪府　蒼月あおりさん：主人公、こうして見るとカッコイイんですけど、ゲーム中では帽子が妙に気になります。気になりません？



◀大阪府　蒲生夏子さん：夏祭りと言えば氷。大事ですよね。



▶埼玉県　清華さん：銃器と刃物が似合いますよね。本当に。





◀群馬県　柳辺ひらくさん：コブン、いいですよね。彼女のヌケっぷりもステキです。実は仲良さそうだし。……いけないんですけどね。



◀東京都　亀遊楽さん：たまらないですよ。もう。とろけそうです。めろめろです。ワキワキしちゃってます。ポケステ必要ですよ！

◀福岡県　望月きりかさん：この座りかたで罪は……なんだか濃厚な感じです。



◀宮城県　白河風華さん：おてんばですからね。大変そうです。振り回される男、多し？



◀滋賀県　茅瀬サツキさん：次回作はPS？　次世代PS？　クオリティは高そうですよね。ものすごく。

CGでバッチリ！

電脳絵画はこのコーナーまでどうぞ！　増刊Dでも募集中なのです。よろしくね！　ハガキサイズにプリントアウトしてね！

▶京都府　たっけんさん：彼女のばってん止めはカッコイイですよね。実際には難しそうですけど。



▼東京都　あおいさん：海の青に負けない水着の青。なんか、こういうデザインの方がドキドキしちゃいますよね。ビキニより。かなりハイレグですし。



移植化計画

他機種ソフトでPSに移植して欲しい作品のハガキはこのコーナーあてで！　まだまだPSになってない作品あります。

▶？県　？さん：ガンプはカッコイイですよね。裏業の手の者って感じで。アクセス減らしてPS化っていうのはどうでしょ？



▼茨城県　みなみ流水さん：FC時代のRPGはなかなか移植されませんよね。資料もなくなってるだろうし……難しいのは判るんですが……やりたいですよね。



系のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。◎CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いを持っている人には申し訳ありませんが御了承下さい。あて先：〒101-8305 (株)メディアワークス「4C2」係


PlayStation
受胎告知の謎
マリア2
MARIA 2
きっと、自分を見つめなおすよ・・・
1999年8月5日発売（税別価格 6,800円）
世紀末インタラクティブ・ドラマ
あなたの流した涙が、この物語を変える。
©1999 BREAK/AXELA
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社ブレイク 〒106-0047 東京都港区南麻布 3-8-6 PDスペース386ビル 2F

電撃 PlayQuestion

プレイクエスチョン

1999 HOW TO WIN

うっとしい梅雨も明け、夏真っ盛り!! RPGにSLGにAVGなどなど、やり込みにもってこいの季節。でもちょっと待って。最後までプレイしていないゲームはありませんか？ 電撃のPQなら最後までフォローします！

Racing Lagoon
レーシングラグーン

参加して優勝すると、賞金やレアなパーツがゲットできるアンオフィシャルレース。勝つためのコツとマシンコンプリートを紹介しよう!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

400km/hオーバー間違いなしの最高速仕様のマシンが完成！ でも、長い直線コースがないので、403km/hまでしか確認できず。エンジンパーツの組み合わせ方がまずいのか。それとも、やはりそれ以上のスピードを出すのは不可能なのか？ ゲームの結末よりも、今はそっちのほうが気になってしょうがない。（鈴木）

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶スクウェア
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、PS(2ブロック)

U.O.R.（アンオフィシャルレース）完全制覇を目指せ！ タイプ別マシンコンプリート&U.O.R.リスト大公開

U.O.R.は、賞金やレアパーツがゲットできるレース。でも、それだけがこのレースの役割ではない。もっと重要な意味があるのだ。このU.O.R.をある程度クリアして、「横浜最速の男」の称号を手に入れていないと、ゲーム終盤でストーリーに関連する重要な場所へ行くことができないのだ。とはいえ、ラストナイトにはすべてのレースに参加できるようになるので、それほどあせって参加する必要はないだろう。



◀南横浜のこの場所を訪れると、U.O.R.の勝率によって称号が変わっていく。

全U.O.R.エントリーチェックリスト

右の表は、ゲーム最終日までに15カ所で開催されるU.O.R.の開催日の表だ。各ポイントで開催されるレースは、日数が経過することによってその種類も増えていくぞ。ちなみに、表組の数字は、各シナリオの「Night」数を表したもので、数字の後の「M」は「Midnight」を表す。つまり「8M」は、「8th Midnight」のこと。「L」は「LastNight」となっている。

ベイラグーンショート						ゼロヨンレース						ホーリーロード					
—	2	3	4	—	6	—	—	—	4	5	6	—	—	—	—	—	—
—	—	9	—	11	L	—	—	9	—	11	L	—	8M	9	—	11	L
本牧ストリート						**チキンレース**						**ルート1**					
—	—	—	4	—	6	—	—	—	4	5	6	—	—	—	—	—	—
—	—	9	—	11	L	—	—	9	—	11	L	—	—	9	—	11	L
チャイナタウンドラッグ						**ダートコース**						**ニューC-1**					
—	2	3	4	—	6	—	—	—	—	5	6	—	—	—	—	—	—
—	—	9	—	11	L	—	—	9	—	11	L	—	—	—	9M	11	L
南横浜周回						**第3京浜**						**湾岸コース**					
1	2	3	4	—	6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	9	—	11	L	—	—	9	—	11	L	—	—	—	—	11	L
スペンサーズテストコース						**ターンパイク**						**大黒ジムカーナ**					
1	2	3	4	—	6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	9	—	11	L	—	8M	9	—	11	L	—	—	9	9M	11	L

タイプ別傾向と対策

各U.O.R.を6つのタイプに分類し、コースの傾向とエンジンに付けるオススメパーツを表で紹介。チキンレース以外の表は一番上段がエンジンユニット、それ以下がパーツになっているぞ。また、表と合わせて参加するべきクラスも書いたので参考にしよう。

TYPE A◉チキンレース

車は軽ければ軽いほど、ブレーキをかけてから止まるまでの距離が短くなる。ということで、非力なエンジン（排気量の少ない）に軽い車体が、チキンレースでは止まりやすく有利だ。

エンジンユニット	KA6
シャシーユニット	type-660
ボディユニット	Wagon660

TYPE B◉ゼロヨンレース

低・中速重視のハイパワーエンジンを軽い車体に積み、ゼロヨン専用のドラッグタイヤで足元を強化しよう。シャシーは「type-EL」がオススメだ。ボディパーツ、シャシーパーツは必要に応じて装備。

Over 1000ps-Class

エンジンユニット	7100L	
Neptune-SC	Hercuies-SCT	Hi-Tech
LoComp/-1	Meteor	Pegasus

TYPE C◉中・高速バランス重視

ベイラグーンショート、本牧ストリート、南横浜周回、スペンサーズテストコース、ニューC-1などのコースがこのタイプ。直線あり、複合コーナーありのコースなので、曲がりやすく中・高速域の加速力を重視したマシンに仕上げる。シャシーは、コーナーリング特性のよいFR、MRがオススメ。

Over 1000ps-Class

エンジンユニット	F-5L12	
Hercuies-SCT	Hi-Tech	LoComp/-1
Meteor	Blizzard	Venus&Mars

TYPE D◉低速コーナー重視

チャイナタウンドラッグレースや、大黒ジムカーナのように、低速での爆発的な加速力と、高いコーナーリング特性が要求されるタイプ。車体は非常に軽い「Wagon660R-4」をベースに、キレのよいハンドルとグリップのよいタイヤを必ず装着すること。駆動方式は4WDがベスト。

Over 800ps-Class

エンジンユニット	7100L	
Neptune-SC	Hercuies-SCT	Achilles-SC
Titan-SC	Hi-Tech	LoComp/-1

TYPE E◉中速コーナー重視

ホーリーロードやダートコースがこのタイプ。マシンコンプリートで重要なのはサスペンション。荒れた路面や連続低・中速コーナーがメインとなるので、固すぎると逆効果。また、峠について言えば、シャシーは4WDが一番合っているだろう。ボディなどのパーツは特に気にしないで大丈夫だ。

Over 800ps-Class

エンジンユニット	7100L	
Neptune-SC	Hercuies-SCT	Hi-Tech
LoComp/-1	Meteor	Pegasus

TYPE F◉最高速重視

第三京浜や湾岸コースがこのタイプ。アクセルを踏みっぱなしで、コーナーリングのことはほとんど考える必要はない。とにかく中・高速の加速力だけを重視したハイパワーエンジンを目指そう。ボディは「SOUTHER」をベースに。タイヤは高速でも曲がりやすい「FinalWeapon」がオススメだ。

無制限

エンジンユニット	F-5L12	
Neptune-SC	Hunaudieres	LoComp/-2
32Rocket	Venus&Mars	Blizzard

俺の屍を越えてゆけ

長く苦しかった一族の歴史もついに最終章へ!! ラストダンジョンである「地獄巡り」を、徹底的に攻略していくぞ。クリアは目前だ!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「俺屍」を構成している魅力の1つが、徹底的に和風で統一されたネーミングのセンス。武器やアイテム、果ては茶器の数々まで、とにかくこれだけの漢字が乱舞しているのは、ちょっとしたものです。特に神様の名前なんて、古典とダジャレが絶妙に融合していて、読むだけでも飽きないと思うけど、どうでしょう？　(KK@)

発売中	▶¥5,800　▶SCEI
RPG	▶MC(6ブロック)

ついに最終攻略！「地獄巡り」を制覇し、一族の呪いを解け！

◉七体の竜を倒し冥界への門を開けよう！

BOSS 相翼院 二ツ髪

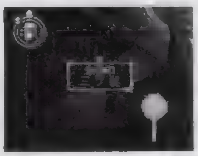


攻撃力が高いので、全体防御力強化の「石猿」が必須。雷系全体攻撃の「印虎姫」を使うので、残り体力には常に注意しよう。しかし最大の問題は、戦闘自体から外される「野分」。これぱかりは運次第だ。

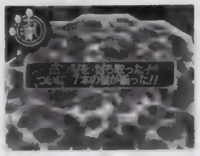
DATA　HP：4000・戦勝点：2600

戦利品　I時登りの笛、I絶倫体水乳、I絶倫技火肝、I絶倫心水乳、I絶倫心火肝、I神明丹、I養老水、I祖霊丹

朱点童子を倒すと、これまで入れなかった迷宮の最深部へ進めるようになる。奥では物語の黒幕の化身である、7体の竜が待ち構えているのだ。各迷宮の真のボスであるといえるこの竜は、その強さもこれまでのボスとはケタ違い。単に力で押すだけでは、まず確実に帰り討ちにされてしまうぞ。それぞれの特徴を把握して、弱点を攻めていこう!!



▲以前は封印されていた入口への進入が可能になる。



▲倒すごとに髪の毛を入手。7本すべてを集めると…!?

◉すべて倒したその果てにあるものとは……？

各ボスの項でも触れている通り、勝敗を分けるのは一族の能力と、攻防の要となる術の有無。「石猿」、「梵ピン」、「卑弥子」の3つはこの時点では必須だ。すべての竜を倒し、髪の毛を7本集めれば、ついに敵の本拠地である「地獄巡り」がMAP上に出現。いつでも攻め込めるようになるぞ。



◀十分に準備を整えてから、最後の戦いに臨もう。

BOSS 親王鎮魂墓 七ツ髪



「赤地獄」、「牛頭丸」、「印虎姫」と、すべての系統の全体攻撃術を使ううえに、体力もほかの竜のほぼ2倍。弱点も存在しない、最強の敵だ。これまでに集めた術とアイテムを総動員して、慎重に戦っていこう。

DATA　HP：8000・戦勝点：2800

戦利品　I時登りの笛、I絶倫心土根、I絶倫技土根、I絶倫体土根、I絶倫技風精、I神明丹、I養老水、I祖霊丹

BOSS 九重楼 六ツ髪



基本能力は高いが、通常攻撃しか攻撃手段を持っていないので、戦法次第では楽勝の相手。「石猿」で防御力を強化してくるが、こちらも「梵ピン」で攻撃力を上げていけば、特に問題なく倒せるはずだ。

DATA　HP：4200・戦勝点：2300

戦利品　I時登りの笛、I絶倫体火肝、I絶倫心火肝、I絶倫体風精、I絶倫心風精、I神明丹、I養老水、I祖霊丹

BOSS 鳥居千万宮 三ツ髪

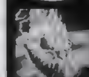


六ツ髪同様、直接攻撃しかしてこないので、「石猿」で防御を固めれば、後は楽勝。唯一警戒すべきは、「光無し」で術を封印されること。最悪の事態に備えて、「神仙水」をいくつか用意しておこう。

DATA　HP：5000・戦勝点：2300

戦利品　I時登りの笛、I絶倫体土根、I絶倫体風精、I絶倫心土根、I絶倫技火肝、I神明丹、I養老水、I祖霊丹

BOSS 白骨城 四ツ髪



四ツ髪も攻撃手段は通常攻撃のみ。「壱与姫」で体力を回復するので、若干戦闘が長引くかもしれないが、技力が尽きてしまえばそれまで。無視して攻撃を続けよう。「魂寄せ」で技力を奪うのも有効だぞ。

DATA　HP：3000・戦勝点：2600

戦利品　I時登りの笛、I絶倫心風精、I絶倫技風精、I絶倫体風精、I絶倫心水乳、I神明丹、I養老水、I祖霊丹

BOSS 忘我流水道 五ツ髪



「雷獅子」、「印虎姫」の2大雷系全体攻撃術で、大ダメージを受けるのに注意。最低でも「春菜」、できれば「卑弥子」がなければ、回復が追いつかないのだ。相手の技力が尽きるまで、耐えられるかが勝負の鍵。

DATA　HP：3600・戦勝点：2980

戦利品　I時登りの笛、I絶倫心水乳、I絶倫技水乳、I絶倫体水乳、I絶倫技土根、I神明丹、I養老水、I祖霊丹

BOSS 紅蓮の祠 一ツ髪



最強の攻撃術「七天爆」をどう防ぐかがポイント。オトリのキャラを1人だけ前列に配置して、常に防御させておけば、連続でくらっても何とか耐えられるはず。できれば全体回復術の「卑弥子」がほしい。

DATA　HP：4000・戦勝点：2800

戦利品　I時登りの笛、I絶倫体火肝、I絶倫技火肝、I絶倫心火肝、I絶倫心土根、I神明丹、I養老水、I祖霊丹

いざ最後の戦場へ…「地獄巡り」を大攻略!!

地獄巡り

無数の鬼が徘徊し、数々の試練が待ちうけている最後の、そして最大の迷宮。この世の果てで一族が目にするのは、はたしていったい誰の姿!?

最強クラスの鬼たちと同時に、大量の戦勝点と貴重な武器や術も眠っている理想的な特訓場。何度も探索を繰り返すことで、最終決戦に向かう一族の戦力を飛躍的に強化することが可能なのだ。その内部は圧倒的に広く、構造も複雑で、最初の出陣で一気に敵の黒幕を倒すことは事実上不可能。ここはドッシリ腰を据えて、一歩ずつ確実に攻略していこう。一族にとってはここからが真の正念場。これまでに得た能力と経験を総動員して、永き死闘に終止符を打て!!



◀地獄の名にふさわしい強敵の群と、手強い罠の数々が待ち構えているぞ

黄泉坂～賽の河原 → 氷雪針地獄 / 血の池地獄 → 亡者砂漠 → 修羅の塔

▲「氷」、「血」のボスを倒すと「砂漠」まで直接行けるようになるぞ。

MAP攻略▶ルートをチェック！

「地獄巡り」は大きく分けて5つのフロアで構成されている。「黄泉坂～賽の河原」をクリアすると「氷雪針地獄」と「血の池地獄」の好きなほうに移動でき、どちらかのボスを倒すことで、「亡者砂漠」へと進めるぞ。そしてこの砂漠の奥に、最終決戦の舞台となる「修羅の塔」の入口があるのだ。

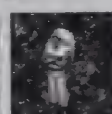
Get the Item▶地獄巡りで入手可能なレアアイテム

●飛空大将	●おどろ大将	E群雲の剣	E怪槌播磨王	E降三世の鎧	パレード。未所持のアイテムは、全部手に入れるつもりで戦おう。特に「壱与姫」、「卑弥子」の2大回復術は最終決戦に必須。
Eアミダの兜	S太照天	Eいさ薙刀	E般若の面	Eウズメの舞	
E美剣飛鳥	E戦管阿蘇	E宝弓ヤタ烏	E螺髪の帽子	E霊亀ノ兜	
E宝刀クモ切	E玄武甲	E牛頭兜	E多聞ノ小手	E鬼切り丸	
E草薙の鋒	E剛剣男山	●水虎大将	E日輪砲	E聖天ノ兜	
K黄黒天 吠丸	E鬼潰し	S常夜見	●茨城大将	E聖霊の衣	
●天魔大将	E鶴姫の鎧	S太照天	S常夜見	E古扇日の丸	
S壱与姫	Eついな／面	S凰招来	S太照天	E御鏡の兜	
E天ノ鉄槌	E宝刀膝丸	E摩利の日弓	S壱与姫	●冥土みやげ	
E火男ノ面	E持国の兜	E宝槍鯉喰い	E古扇アゲハ	S常夜見	
E左目ノ薙刀	E吉焼ノ長刀	E青竜甲	E天ノ日槍	=======	※記号の意味
E古弓白鷺	E美剣白鳳	E魔槍青海波	Eミズハの鎧	☆ポイント☆	I＝道具
E巨人四番砲	E千手の鋒	E大黒の槌	Eシヴァの舞	武具・術ともに重要なアイテムのオン	E＝装備品
E国士無双弓	●軽足大将	E秘剣ヒゲ切	E天狗の法衣		K＝朱ノ首輪
E古弓あさひ	E戦管武蔵	E豪槍吠丸	E弁天の爪		S＝術の巻物

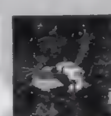
Check it! まずは大将を確認

「地獄巡り」に出現する敵の大将は全部で6種類。それぞれが持っている可能性のあるレアアイテムは、「Get the Item」のリスト通りだ。フィールド上で大将の種類を確認しながら、お目当てのアイテムを持っている大将と重点的に戦っていけば、効率がいいぞ。特に入手確率の低いアイテムについては、フィーバータイム（残りの討伐時間を示す左上の炎が赤いとき）を利用していけば、グンと手に入れやすくなるはずだ。発生はランダムなので、迷宮に入る前に1度セーブしておき、赤い炎が出現するまでリセットを繰り返せばいい。ぜひ1度試してみよう。

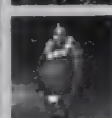
地獄巡りで登場する大将一覧



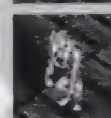
飛空大将



天魔大将



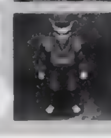
おどろ大将



軽足大将



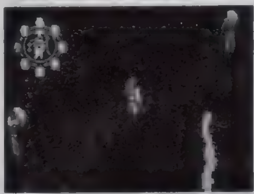
水虎大将



茨城大将

黄泉坂〜賽の河原

最初の「黄泉坂」は完全な一本道。道中の敵と戦うのが面倒なら、「寝太郎」で動きを止めていっきに走り抜けよう。「賽の河原」に出たら、桟橋にいる「脱衣婆」に接触。ちなみに画面の上と下は無限ループなので、いくら進んでも無意味だ。彼女を倒す、もしくは交渉が成立すると、「氷雪針地獄」か「血の池地獄」のどちらか一方に連れていってくれるぞ。両方のボスをすでに倒している場合は、「亡者砂漠」へ直行することも可能だ。

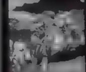


▲最初は狭い一本道。蹴散らしながら進んでもさほど苦労はしないハズ



◀三途の渡しの行き先は、最終的に3カ所のなかから選べるぞ。

BOSS 脱衣婆&三途の渡し

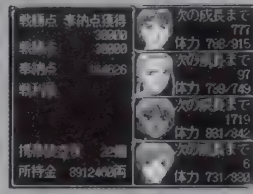


いろいろな補助系術を使う「脱衣婆」を、「三途の渡し」が"かばう"で守っている。「石猿」で防御を固めながら、「三途の渡し」に攻撃を集中して先に倒してしまおう。(※データは脱衣婆、三途〜の順)

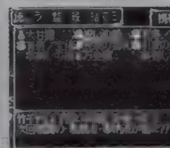
DATA	HP：1800,3000・戦勝点：1500,500
戦利品	S雷獅子、S牛頭丸、S清水、S卑弥子、S壱与姫、S芭蕉嵐、S不動明、S七天爆

■POINT ──地獄の沙汰も"モノ"次第!?
[illegible]
を渡せば船に乗せてくれるぞ。「お宝」が一番安全だが…!?

こいつで戦勝点を稼ごう!



▲ゲーム内最大の戦勝点稼ぎどころ。そのうえ"あっさり"モードなら…。



◀「祝いの鈴」はできるだけ温存しておいて、ここで使おう。

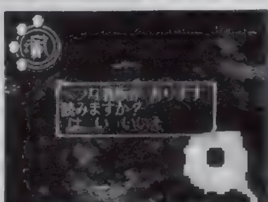
戦闘になるとヘタなボスよりよほど強い「脱衣婆」。安全に進みたいならアイテムを渡すのが一番だが、勝つことができればそれだけ利益も大きいぞ。まず戦勝点の多さ。基本は2000点だが、「脱衣婆」はスロットで3倍の目が出る確率が高く、さらに次の戦闘だけ戦勝点を倍にできる「祝いの鈴」を使えば、最大で12000点に！ しかもほかのボスと違って次の月には復活しているので、毎月戦うことが可能。また、戦利品はすべて重要な術の巻き物ばかりなので、何回か戦えば手持ちの術を一気に強化できるのだ。老人をイジメるのはあまり気が進まないが、ここは正義のために目をつむって…!?

氷雪針地獄

基本的にマップは一本道なので、道に迷うことはないはず。途中に落ちている宝箱を、見落とさないように注意しよう。宝箱には罠も仕掛けられているので、できれば「光無し」を使っておきたい。また、床から生えてくる針を踏むと、毒に冒されてしまうぞ。穴の前の立て札を読むとボスが出現。倒した後に穴へ飛び込めば、「亡者砂漠」へ進めるのだ。



▲全体的に薄暗く地形を把握しにくい。「白鏡」を使おう。



▶立て札を読む前に体力の回復を。相手はかなり手強いぞ。

BOSS 大百足



術の攻撃が激しい強敵。「不動明」などの攻撃術に加えて、混乱呪文の「常夜見」や、猛毒に冒される「美津乳」の効果もあなどれない。これといった弱点もないので、「石猿」、「梵ピン」を使いつつ、防御主体で戦っていこう。

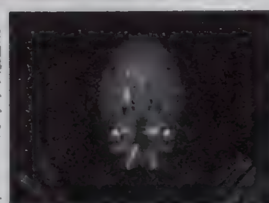
DATA	HP：3800・戦勝点：3360
戦利品	S魔王陣、S真名姫、S常夜見、K朱ノ首輪、S太照天、S鳳招来、G5000両

血の池地獄

3枚の固定マップが毎回ランダムで配置されるが、結局は一本道。道に迷う心配はほとんどないぞ。「氷雪針地獄」でもいえることだが、そう広くない範囲に3種類の大将が密集しているので、アイテム集めには効率がいい。できるだけ戦って、少しでも一族の力を強化したい。やはり奥の大穴でボス戦になり、勝利後に「亡者砂漠」へ移動することになる。

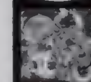


▲通路の幅に比較的余裕があるので、回避行動も取れる。



▶突如襲いかかってくる8本の腕。その正体は巨大な…!?

BOSS 大八手



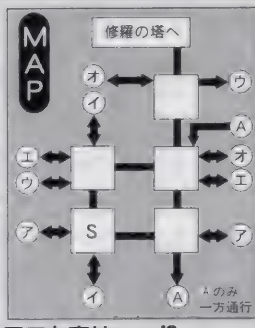
「真名姫」の連発はかなりの脅威だが、数回耐えればこちらのもの。むしろ「寝太郎」で回復要員が眠らされてしまうのを警戒すべき。「仙酔酒」でマメにステータス異常を回復させながら、「梵ピン」で攻撃力を上げて一勢攻撃だ!!

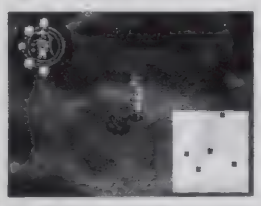
DATA	HP：4800・戦勝点：3360
戦利品	S魔王陣、S真名姫、S常夜見、K朱ノ首輪、S太照天、S鳳招来、G5000両

死闘の果て……「修羅の塔」へ!!

亡者砂漠

無限ループが複雑にからまり合っているうえに、同じような地形が続くので非常に迷いやすい。答えをいってしまえば、最初に出現した地点（S）から右・上・上・上、または左・上・上・上で、砂漠を抜け出すことができる。くわしい道のつながり方は、右のマップに記号で記入しているので参考にしてほしい。それでも1度現在位置を見失ってしまったら、目印がないので復帰はほぼ絶望的。むしろ先に進むのはあきらめて、期間ギリギリまで戦勝点を稼ごう。ちなみにボスは存在しないぞ。





◀延々と続く殺風景な砂漠。「黒鏡」が使えれば、宝箱を目印にできるのだが…!?

■でも実は……!?

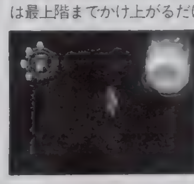
「氷雪針地獄」と「血の池地獄」のボスを両方倒していれば、渡し船で「亡者砂漠」へ直接移動できるのはお伝えした通り。実はそのとき、最初から「修羅の塔」の目の前に出現するのだ。これでムダに砂漠で迷うことはないぞ。

修羅の塔

最初の階が最大の難関。2枚分のマップが無限ループで配置されていて、スタート地点の横隣（右でも左でもいい）のマップのどこかに、2階へと続く階段がランダムで出現するぞ。そこを過ぎればあとは1本道。ただし敵を率いている茨城大将がかなり手強いので、最後まで油断せずに進んでいこう!!

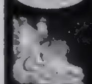


▲2階への階段さえ見つければ、後は最上階まで行け上がるだけだぞ



◀最上階に到達。魔方陣の先に待っているのはいったい…!?

BOSS ハツ髪



最後の敵をガードする、8匹目の分身。弱点は存在しない。4種類のブレスを使いわけ、「寝太郎」で味方1列を眠らせてしまう。最後の敵と同時に襲ってくるので、まずはこのハツ髪に攻撃を集中させよう。正攻法でいくしか…!!

DATA	HP：9000・戦勝点：0
戦利品	S太照天、S壱与姫、I大甘露、I養老水、I神明丹

■そしてすべての秘密が明らかに!!

そこで待っていた意外な相手との再会に、戸惑いを隠せない一族の精鋭たち。そして高笑いとともに最後の敵が登場!! 永きにわたる因縁の対決は、ついに最終局面に…。持てる力のすべてを集結させて、この戦いに勝つのだ!!

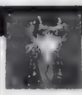
Save the God ▶地獄巡りで救出可能な神々

黄黒天 吠丸



大将が飛空大将で、配下に竜宮外道か、火炎獅子がいることが条件の1つ。詳細は公開できないがダンジョンの滞在時間も条件だ。

百足 お銀



氷雪針地獄で戦う中ボス、大百足の真の姿。詳細は公開できないが、あるボスを倒した回数や、所持金が条件になっている。

八手ノお墨



血の池地獄で戦う中ボス、大八手の真の姿。詳細は公開できないが、やはりあるボスを倒した回数が、条件の1つになっている。

術と移動について

マップを表示する「白鏡」と「黒鏡」や、移動を補助する「速鳥」、「寝太郎」、「陽炎」、「野分」などの術は終盤の攻略に必須。有効に使えば、探索範囲を飛躍的に拡大してくれるのだ。



◀上手に使えば「修羅の塔」も1月で攻略!!

俺の屍を越えてゆけ

グランディア

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

『グランディア』は、ＤＩＳＣ２に入ってからのストーリーの盛り上がり方が非常にイイです。特に、軍事要塞Ｊでのリーンのイベントはかなり泣けますよ。また、エンディングも非常にいい余韻を残して終わるので、まだクリアしていない人は、今回の攻略を参考にしつつ、ぜひエンディングを見てほしいですね。（刈谷・ビングス）

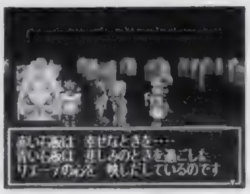
ストーリーと演出が素晴らしいこのゲーム。今回は後半に登場するマップのなかで特に詰まりやすい場所を、ボスと併せてワンポイント攻略していこう。

発売中 RPG	▶¥5,800(CD2枚組) ▶ゲームアーツ／ESP
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、PS(2ブロック)

ラスト間近！ 精霊の聖地までを厳選攻略!!



今回は、物語後半部分から、６つのダンジョンを厳選して攻略していくぞ。ここにきて注意したいのが、即死攻撃を使ってくる敵だ。それをくらわないためにも、敵と接触するときは先制攻撃を常に心がけていこう。

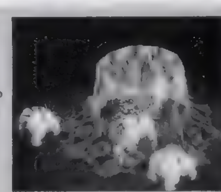


▲今回紹介するマップを越えれば、ラストは目前。新メンバー、リエーテとともにエンディングを目指せ！



NEW CHARACTER リエーテ

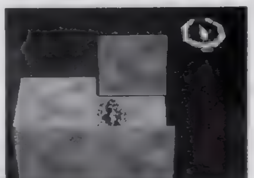
リエーテは完全に魔法メインのキャラ。最初からMPが多く、高レベルの攻撃・回復魔法をガンガン唱えていける。HPは低いが、これは、メイスのスキルレベルを上げて、HPの上限を増やせば問題はない。育て方としては、ボス戦では魔法を唱え、フィールドの敵はメイスで倒して、HPを増やしていけばいいだろう。



▲「赤い衝撃」は、威力が高く、発動時間が短いのでオススメ。

①レーヌ廃村

ここでは、迷いやすいワープポイントについて解説するぞ。異次元空間・１のワープポイントは廃屋の中にある。迷ったら近くの廃屋の中に入ってみよう。異次元空間・２では通路端にあるピンクの床がワープポイント。ただし、セーブアイコンの北西にあるもの以外は先に進めないので注意しよう。



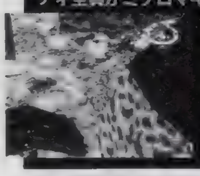
▶行く手を阻むブロックは、中に入れば壁が倒れて通行可能になる。



◀写真の場所は、コンパスの針が一番反応する扉に入れば先に進める。

ワンポイント　トラップで稼げるのはここが最後

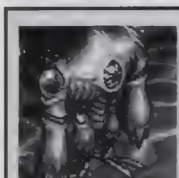
トラップによるダメージを利用することで、水の魔法のスキルレベルを上げる方法は、今までも何度か紹介してきた。だが、それができるのもここが最後。後半はボスを含め敵が強いので、ミルダを除くパーティ全員がミケロマキシムを使えるまで、水の魔法スキルレベルを上げておこう。



◀セーブアイコン近くにある触手を使って、スキルレベルを上げよう。

アイテムリスト

異次元空間・１	異次元空間・３
次元の杖(武)	ウルフブーツ(防)
スモークサーモン(道)	鉄ゲタ(防)
異次元空間・２	守りの果実(道)
マナエッグ(道)	原始肉(道)
原始肉(道)	**異次元空間・中心**
オーガヘルム(防)	知識のツノ(道)
力の種(道)	



BOSS ガイアバトラー

このガイアバトラーは、回復魔法である「グランヒール」を使ってくるが、強力な全体攻撃魔法の「レイスブレッド」を使わないぶん、「禍いの塔」のときよりも楽。とはいえ、回復されると戦闘が長引くので、「グランヒール」をキャンセルしつつ、技と魔法で本体に集中攻撃をかけていこう。

	LV	HP	EXP	G	魔法・特殊技
本体	34	3567	3300	4000	●毒ガス ●ライトニング
右手	33	2528	1500	2300	●グランヒール
左手	32	2573	1500	2300	●コンビネーション

②ジールパドン地下遺跡

地下遺跡・２の通路の下にはアイテムが数多く存在する。開閉する床からわざと落ちて、アイテムを回収しに行こう。奥にある移動する床へは、１段深い場所にある赤いスイッチを押せば行くことができる。床に乗って向こう岸まで渡るとボス戦が近い。渡ったら近くにあるセーブアイコンで、セーブとステータスの回復を忘れずに。



◀マップが広いので、MPを節約しながら進もう。

NEW CHARACTER ギド

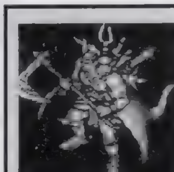


ギドは、魔法を習得できない、完全な物理攻撃キャラ。そのかわり、通常時のコンボが３回と、ほかのキャラよりも１回多いのが特徴だ。ただし、防御力が低いので、接近戦には向いていない。仲間になったら、弓矢系の武器と「連続玉」を装備させて、遠距離から４回攻撃をさせるのがベストだ。

アイテムリスト

地下遺跡・１	地下遺跡・４
次元のクツ(防)	全能の種(道)
魔力の種(道)	走りの種(道)
ヨミの復活薬(道)	力の種(道)
地下遺跡・２	マナエッグ(道)
稲妻の護符(防)	**地下３階**
ミラクルドリンク(道)	速攻の種(道)
力の種(道)	力の種(道)
マン・ゴーシュ(武)	復活の秘石(道)
守りの種(道)	**地下２階**
神殿１階	速攻の種(道)
走りの種(道)	土の護符(防)
カウンターリング(防)	真紅の秘薬(道)
★きれいな宝石(道)	**地下１階**
★サンダーアロー(武)	魔眼石(防)
神殿２階	魔力の果実(道)
知識のメダル(道)	

※アイテムリストは【武…武器、防…防具・アクセサリー類、道…道具・イベントアイテム】を表す。また★付きのアイテムはボスから入手可能なアイテム



BOSS ルインガーダー

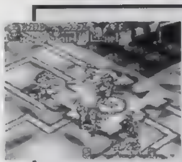
ルインガーダー戦では、物理攻撃に注意を払う必要はない。唯一の魔法攻撃であるライガにさえ注意していれば、楽に勝てる相手だ。本体がライガを唱えそうになったら、ギドのクリティカルでキャンセルし、ジャスティンの技とラップ、フィーナの魔法で一気に倒してしまおう。

	LV	HP	EXP	G	魔法・特殊技
本体	36	4500	3950	5160	●ヴァニッシュ ●ケロマム ●ライガ
斧	36	2350	2000	－	
ブーメラン	36	2350	2000	－	●ブーメラン

攻略チャート

①レーヌ廃村 ▶ ②ジールパドン地下遺跡 ▶ ③戦艦グランドール ▶ ④虹の山 ▶ ⑤空中都市アレント ▶ ⑥ルゼット山脈 ▶ ⑦軍事要塞Ｊ ▶ ⑧地下鉄道遺跡 ▶ ⑨リオンロット ▶ ⑩野戦キャンプ地 ▶ ⑪ジールパドン ▶ ⑫ルゼット山脈 ▶ ⑬軍事要塞Ｊ ▶ ⑭ジールパドン ▶ ⑮野戦キャンプ地 ▶ ⑯ジールパドン ▶ ⑰精霊の聖地

③戦艦グランドール



◀誰かが技を出そうとしたら、クリティカルで即キャンセルしていこう。

BOSS サキ・ミオ・ナナ

3人の合体技「デルタアタック」は、誰か1人を倒せば使えなくなるので、まず先にHPが一番低いミオを倒そう。1人倒せば後はHPが高いだけのザコ同然。ラップとジャスティンの魔法や技を連発すれば勝てるぞ。

	LV	HP	EXP	G	魔法・特殊技
サキ	38	5000	3200	3440	●マックスラリアット ●ハリセンホームラン ●ワオ ●ビューネ ●ズンガ ●デルタアタック
ミオ	38	3000	3200	3440	●スーパー風船 ●キルスタンガン ●ミケロマキシム ●ストラム ●コルデ ●ピキン ●デルタアタック
ナナ	38	4000	3200	3440	●でんじヨーヨー ●ヨーヨー回転 ●フィオラ ●シン ●ライガ ●デルタアタック

ここで出現する戦闘員はバトルヘルムを持っている。これは防御力+23、魔封じ耐性レベル+3という優れものなので、「モゲ盗み」を使って必ずゲットしておこう。それさえ済めば、あとはボスと2回戦うだけ。各ボスの前には、セーブポイントが配置されている。パーティが全滅したときに備え、セーブとステータス回復をしておこう。

アイテムリスト

空中戦艦・通路
ウォーリアーメイル(防)
秘技の果実(道)



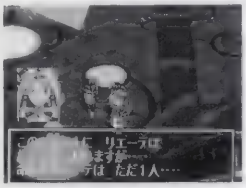
BOSS バール

バール戦はジャスティン1人で戦うことになるので、できるだけバールの先手を取っていきたい。したがって、魔法よりもクリティカル効果が高く、消費SPが少ない「Wブレイク」を連発していくのがベスト。回復は考えず集中攻撃を。

	LV	HP	EXP	G	魔法・特殊技
バール	39	2783	4500	3000	●ヴァニッシュ ●ヒューネルン ●ライガ ●ズンデオ ●ケロマム ●シン ●フィオラ

⑤空中都市アレント

ここでのメインはボス3連戦。スタート地点のすぐ近くに、セーブポイントと預かり所があるので、ボスを1体倒すごとに戻ってきて、セーブとアイテムの補給をしよう。3体のボスが持っているアイテムの中で、使えるのが「復活の秘石」と「帝王のムチ」。前者は、1度戦闘不能になっても、持っている数と同じ回数だけ戦闘に復帰できる。後者は、装備すると攻撃力+53、技威力+2という最高レベルのムチ。どちらもスサノオグレートが持っているので、手に入れたらすぐに装備し、最後の幻竜戦に挑もう。



◀礼拝堂にいるすべてのリエーテに話しかけると、奥にいる本物のリエーテに会うことができるのだ。

アイテムリスト

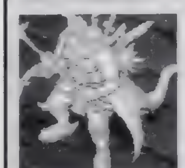
マナエッグ(道)	★復活の秘石(道)
オロチ	★連続王(防)
★真紅の秘薬(道)	★帝王のムチ(武)
★ヨミの復活薬×2(道)	幻竜
★紺碧の秘薬(道)	★紺碧の秘薬(道)
スサノオグレート	★黄金の秘薬(道)



BOSS オロチ

オロチは、雨月の塔で戦ったサーペントのパワーアップバージョン。4本ある首のうち、最初に倒したいのが「瞬殺」を使う「ヤバイ首」と、「回復ガス」を使う「優しい首」だ。この2本の首さえ先に倒せば、残りの首に苦労することはない。あとは、高レベルの技と魔法を使って本体にラッシュをかけていけば楽に倒せるぞ。

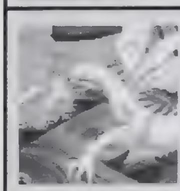
	LV	HP	EXP	G	魔法・特殊技
本体	33	3721	1000	7500	●ヘッドクラッシュ ●シャキード
ヤバイ首	33	2848	1000	—	●瞬殺
熱い首	33	2292	1000	—	●熱気ガス
優しい首	33	1742	1000	—	●回復ガス
イヤな首	33	2462	1000	—	●ポイズンガス



BOSS スサノオグレート

スサノオグレートは、魔法効果を無効にする「ヴァニッシュ」を使ってくるので、ティガンで守りを固めてもムダ。したがって、守りを固めるよりも、全員攻撃で一気にカタをつける戦法がベストだ。幸い、スサノオグレートは魔法の耐性が低い。パーティ全員でLV2〜3の魔法を唱えていこう。

	LV	HP	EXP	G	魔法・特殊技
本体	39	3453	1000	—	●ヴァニッシュ ●ヒューネルン
斧	39	2306	1000	10000	
鉄球	39	1600	1000	—	●ハンマーショット



BOSS 幻竜

幻竜は、炎属性の攻撃に弱いので、魔法はヴァンストライク、ヘルヴァーナなどをメインに唱えていきたい。技なら、ジャスティンの紅蓮剣、ラップの熱血投げが有効だ。このボスは、胴も頭もシャキードを使ってくる。これを2回連続でくらうと、全滅する危険性が高い。胴か頭のどちらかが光ったら、すぐにクリティカルでキャンセルしよう。

	LV	HP	EXP	G	魔法・特殊技
胴	39	3976	1000	1500	●ヴァニッシュ ●シャキード
頭	39	3976	1000	1500	●ファイアーブレス ●シャキード

⑧地下鉄道遺跡

ここで出現するハイエナ男は、「みんな集まれ」で仲間を増やすのでスキル経験値稼ぎにはもってこい。わざと仲間を呼ばせておいてから、全体魔法や技を当てれば、30〜40ポイント稼げる。ボス戦前にパーティを鍛えておこう。

アイテムリスト

地下鉄道遺跡・1
走りの果実(道)
地下鉄道遺跡・2
ほうおうの帽子(防)
走りの種(道)
地下鉄道遺跡・3
紺碧の秘薬(道)

BOSS バール



バールは、本体か触手のどちらか一方を倒せばいいので、HPが低いバール本体を狙っていこう。戦う前にパーティ全員に「復活の秘石」を装備させておくと戦闘が楽になるぞ。

	LV	HP	EXP	G	魔法・特殊技
本体	40	6000	5800	5000	●ガイアの力 ●ヴァニッシュ
触手	40	7000	5800	5000	●ガイアストライク ●ガイアファング ●ホイストヒール

⑰精霊の聖地

マップの右上にある3色のスイッチは、赤→緑→青の順に踏めば先に進むことができるぞ。また、ここには精霊シリーズの1つである「精霊のクツ」が置いてある。取ったら、すぐにジャスティンに装備させよう。

アイテムリスト

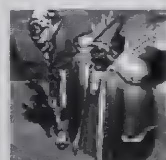
精霊のクツ(防)
全能の果実(道)
光のコテ(防)
秘技の果実(道)
フォースナイフ(武)
復活の秘石(道)
生命の種(道)
魔力の果実(道)

ワンポイント クリッターに要注意!

通路のいたるところに出現するクリッターは、かなりのクセ者。こいつが繰り出してくる「即死槍」をくらったキャラは、一撃で戦闘不能になってしまうのだ。だが、こいつは風と水の魔法に弱い。もし戦闘になったら、シャキードやヒューネルンを唱えて、一気に倒してしまおう。



▶戦うときは、必ず先制攻撃を仕掛けるように!



BOSS 魔法皇帝

魔法皇帝というわりには、杖以外は魔法に弱い。キャンセル効果のある技で動きを止めつつ、高レベルの魔法をひたすら胴に叩き込もう。要注意なのが、杖が放ってくる「テンライ」。これをくらったキャラは、まず間違いなく戦闘不能になる。杖が、「テンライ」を唱えそうになったら、クリティカルでキャンセルしよう。

	LV	HP	EXP	G	魔法・特殊技
胴	60	3892	1135	3200	●ヴァニッシュ ●ヒューネルン
目	60	3892	1135	3200	●アトミックショット
杖	60	2346	1135	3200	●テンライ

今回攻略できなかった場所の全アイテムリスト

必ず取っておきたいのが、「シュラの魂」。これを装備すると、コンボとクリティカルの回数が+1になるのだ。忘れずに取っておこう。

虹の山	守りの果実(道)	シュラの魂(防)
虹の山ふもと	守りの種(道)	秘技の種(道)
守りの種(道)	ルゼット山脈	野戦キャンプ地
生命の果実(道)	ルゼット山脈・西	野戦キャンプ地1
幻のシルク(防)	走りの種(道)×2	走りの種(道)
生命の種(道)	魔法のルージュ	魔力の種(道)
虹の山頂上	ルゼット山脈・東	野戦キャンプ地2
信頼の絆(道)	紺碧の秘薬(道)	生命の種(道)

エースコンバット3 エレクトロスフィア

大空を超音速で飛びまわる快感がタップリ味わえる3D・STG。
この攻略を参考に、キミもドッグファイトに飛び立とう!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ポーズメニューの「AUTO VIEW」をONにすると、プレイ中、敵を倒すたびにリプレイモードのような視点に切り替わって、撃破シーンをよりカッコよく鑑賞できる（この視点はⒶボタンでキャンセル可能）。プレイしにくくなる弊害もあるが、なかなか楽しい機能なので、試してみよう。（城イドム）

発売中	▶¥6,800(CD2枚組)	▶ナムコ
STG	▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)、AJ、NC	

終盤12ミッションの任務内容を総チェック!!

各ミッションの任務内容の詳細を解説してきた「エーコン3」攻略。今号はいよいよ終盤12ミッションの解説だ。第4勢力「ウロボロス」の登場でついにラストミッション直前までの内容を明らかにしていくぞ。ちなみに、今号の付録ではすべてのミッションの分岐表を掲載しているので、付録で分岐のルートを確認し、本誌の攻略でテクニックを磨こう!!

攻略キーワードチェック

ターゲット	原則として、ミッションをクリアするうえで破壊が必須の敵
敵	ターゲット以外の敵。破壊しなくてもミッションクリアは可能
N.TGT	ノンターゲット。破壊してはいけない対象物
破壊数	破壊した敵機や敵施設の数。僚機の破壊した数も含まれる
達成度	ミッション内容に応じて与えられる、プレイ内容の評価。A～Dの4段階（またはA～Cの3段階）で評価され、その結果はデブリーフィング画面で確認できる

終盤のキモ! 旋回能力の高い敵との戦い方

終盤では、極端に旋回能力の高い敵（ナイトレーベンやジオペリアなど）とのドッグファイトを、たびたび経験することになる。これらの敵にミサイル攻撃を加えるときには、①一度距離をとってから敵機に向かい、すれ違いざまを狙う。②ストールしないギリギリの速度に減速しながら敵に合わせて旋回、という作戦がオススメ。


▼すれ違いざまに攻撃するタイミングは非常にシビア。ギリギリまで引き寄せよう。


▲減速して旋回する戦法。一度バックをとればあとはミサイルを連射するだけで楽勝だ。

Sphyrna

空中空母スフィルナを破壊

このミッションで達成度Aをとるためには、敵を全滅させる必要がある。ポイントは、最初に護衛の敵機を倒してから、ターゲットのスフィルナ（UI4053）を狙うことだ（クリアまでの時間はいくらかけても構わない）。Vol.113でも詳しく触れたように、スフィルナには4カ所（下部、右の翼、左の翼、後部）の弱点があって、「下部の弱点を破壊すると、右の翼の弱点が破壊可能になる……」というように、順番に攻撃できる場所がかわっていく。敵との距離が2,300mを切るあたりでロックオンがかかるので、ミサイル発射のチャンスを逃さないように注意しよう。スフィルナ本体に接触しないように。

1次攻撃

ターゲット	UI4053	1機
敵	XFA36A	9機
敵	R103	3機

達成度分岐をチェック

A	破壊数12以上	いずれもUI4053は破壊数に含まない
B	破壊数11～8	
C	破壊数7以下	

A Canopy of Stars

地下施設内の敵への攻撃

このミッションも、達成度Aをとれるかどうかは、敵破壊数で決定される（クリアまでの時間は影響しない）。なお、2次攻撃になってからターゲット以外の敵を相手にするのは面倒なので、破壊数稼ぎは1次攻撃の間に終わらせておくようにしよう。2次攻撃では、地下空港内に潜む、V22Bがターゲットになるぞ。地下空港への入口はレーダーの「>（赤）」の表示や、ゲーム画面上の「△（黄色）」の表示で確認できるので、低空飛行で適切な角度から近づき、進入を試みるようにしよう（入口のシャッターは自機が接近すると開く）。地下空港に進入してから、ターゲットを撃ちそこねた場合でも、焦ってUターンなどしようとしないこと。そのまま直進すれば、正面のシャッターが開くので、そこから1回脱出し、改めて地下空港に進入するようにしよう。

1次攻撃

ターゲット	Su-43	4機
ターゲット	R211	3機
ターゲット	BASE	2機
敵	Su-37	3機
敵	GUN	6機
敵	MSSL	3機
敵	TANK	2機

▼

2次攻撃

ターゲット	V22B	1機

▼

ミッション完了

達成度分岐をチェック

A	破壊数21以上
B	破壊数20～12
C	破壊数11以下

Geofront Attack

機銃を使いタイマーを破壊


▲機銃は、距離800mを切るくらいで、当てられるようになる。

達成度はクリアまでの時間で決定される。地下都市ジオフロントで戦うミッションなので、天井やマップ端（壁）への接触に注意しよう。ターゲットのタイマー（支柱）にはロックオンがかからないので機銃を使って破壊するのが基本だが、自機の向きを正確にタイマーに合わせてあれば、ミサイルを命中させることもできるぞ。ミサイルを浪費してもデメリットはないので、ダメもとで機銃といっしょにミサイルを発射するのも手だ。タイマーは破壊したあとも当たり判定があるので、破壊後に接触しないように。なお、敵機に攻撃を試みる必要はないが、バックをとられたときのミサイル攻撃には注意。

1次攻撃

ターゲット	TIMER	10機
敵	X49	1機

達成度分岐をチェック

A	3分59秒以内でミッション完了
B	4分～7分59秒でミッション完了
C	8分以上でミッション完了

Casualties of War

ナイトレーベンを倒せ

達成度は敵破壊数で決定され、クリアまでにかかった時間はまったく影響しない。1次攻撃ではレナの操縦するナイトレーベン（X49）、2次攻撃ではディジョンの操縦するオーロラ（UI4054）がターゲットになる。これらの機動力の高い敵との基本的な戦い方は、上にある「終盤のキモ！」に書かれているとおり。ただし、このミッションでのナイトレーベンは、それほど動きも鋭くないので、難しく考えなくても十分に倒すことができるはずだ。なお、ナイトレーベンクラスの敵機が相手だと、ちゃんと敵機の背後からミサイルを発射しても、距離が近すぎる場合（1,300m以下）には、振り切られてしまうことが多い。そんなときには、適度に距離をとり直してから、改めてミサイルを発射するようにしよう。

1次攻撃

ターゲット	X49	1機
敵	R103	2機
敵	Su-43	2機
敵	XFA36A	2機

▼

2次攻撃

ターゲット	UI4054	1機

着陸イベント

▼

ミッション完了

達成度分岐をチェック

A	破壊数6以上
B	破壊数5～3
C	破壊数2以下

Geopelia

謎の戦闘機との戦い方

達成度分岐をチェック

A	4分59秒以内でミッション完了
B	5分～7分59秒でミッション完了
C	8分以上でミッション完了

達成度Aをとれるかは、クリアまでにかかった時間によって決められる。敵機にはかなり機動力があるものの、宙返りや旋回で十分にバックはとれるはず。ただし、自機から離れると、敵機はすぐに方向転換（向きを自機方向に直す）してくるので、無意味に距離をあけるような動きはしないこと。1次攻撃から2次攻撃への移行は、一見すると意味はなさそうに思われがちだが、実はここで自機のチェンジが行われていて、2次攻撃ではジオペリア（X48）を使って敵と戦うことができるのだ（自機後方視点にするとよくわかるはず）。この機体は機動力も高いので、格段に敵を狙いやすくなるぞ。

離陸イベント

▼

1次攻撃

ターゲット	XP900	8機

▼

XP900を一機撃墜

▼

2次攻撃

ターゲット
※残りのXP900がターゲット

▼

ミッション完了

Archnemesis

1次攻撃		
ターゲット	Su-43	4機
ターゲット	R211	3機
ターゲット	FACILITIES	2機
敵	Su-37	3機
敵	GUN	6機
敵	MSSL	3機
敵	TANK	2機

2次攻撃		
ターゲット	V22B	1機

ミッション完了

達成度Aを狙うなら地上物は先に叩け!

達成度分岐をチェック

A	破壊数21以上
B	破壊数20〜12
C	破壊数11以下

夜間ミッションなので、空と地面とを勘違いして地面に激突しないように注意。達成度は敵破壊数によって決められるので、達成度Aを狙うなら、地上物を中心に敵破壊数を稼ごう。ただし、2次攻撃でターゲット以外の敵を狙うのは得策ではない。1次攻撃の間に必要なだけの敵破壊数を稼いでおくのがポイントだ。

2次攻撃では左ページの「A Canopy of Stars」と同じく、地下空港に潜むV22B機がターゲットになる。このターゲットを狙うときの攻略ポイントは、基本的に先のミッションと同じで撃ち逃したV22Bがあってもすぐに引き返さず、離れた距離で態勢を立て直してから再び攻撃するようにしよう。また、地下施設からの反撃はないので、進入は低速で慎重に行おう。

Memory Error

ナイトレーベン、スフィルナとの2連戦に挑め

達成度分岐をチェック

A	破壊数10以上	いずれもUI4053は破壊数に含まない
B	破壊数9〜5	
C	破壊数4以下	

達成度は破壊数だけで決定される。達成度Aを狙っているなら、大量に登場するターゲット以外の敵機をガンガン叩き落としておこう。とくに2次攻撃では、ターゲットを狙うときにこれらの敵機が非常に邪魔になるので、早めに倒しておくと、攻略の効率もグッとアップするぞ(2次攻撃中、ターゲット以外の敵機はスフィルナの周囲に集まってきて、スフィルナへのロックオンがしづらくなってしまう)。なお、1次攻撃のラストでは、キースがその身を犠牲にして、プレイヤーにナイトレーベンを破壊させるシーンを見ることができる。何か選択肢の隠れたシチュエーションのように思われがちだが、ここではキースもろともナイトレーベンを破壊するしか手はないので、心を鬼にしてキースの勇気に報いてあげよう。

1次攻撃		
ターゲット	X49	1機
敵	XFA36A	5機
敵	R103	3機
敵	Su-43	2機

2次攻撃		
ターゲット	UI4053	1機

ミッション完了

Tunnel Vision

狭い通路をくぐり抜けろ

通路を抜けるだけの特殊なミッション。ミッションの最初と最後に登場するシャッターは、自機が接近すると2カ所あるうちの片方(または3カ所あるうちの2カ所)がすぐに閉じてしまい、唯一開いているところも、少しずつ閉まっていくぞ(どこが最初に閉まるかはランダム)。また、このミッションはゲーム開始時に選択した難易度によって通路の長さが変わる。

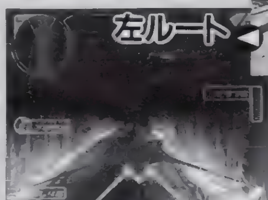
達成度分岐をチェック

A	3分59秒以内でミッション完了
B	4分〜5分29秒でミッション完了
C	5分30秒以上でミッション完了

POINT

通路を抜けるコツを伝授するぞ!







▲最初に現れる分岐地点。左右好きなほうに進める。
◀左に進んだところ。コースは上下にうねっている。
▶右に進んだところ。コースは左右にうねっている。

このミッションはEASY操作のほうが攻略しやすいので、初心者はEASY操作で臨もう。コース序盤には、左の写真のようなコース分岐が登場する。オススメは左のコースで、進入は比較的難しいがそのあとが楽。右のコースは進入は簡単だけどそのあとが難しくなっている。とくに右のコースでは4つ目のカーブ(左カーブ)の先にある支柱(障害物)に要注意だ。

Sole Survivor

"ハッキング"の時間帯に逃さず攻撃しよう

1次攻撃		
ターゲット	X49	1機

2次攻撃		
ターゲット	UI4054	1機

ミッション完了

1次攻撃ではレナの操縦するナイトレーベン(X49)が、2次攻撃ではディジョンの操縦するオーロラ(UI4054)がターゲットになる。1次攻撃中は"ハッキング"の間(1回あたり30秒。一度解除されても、一定時間で再び発生する)しか、レナ機には攻撃できない(それ以外のときにはミサイルを当ててもダメージを与えられない)。少ないチャンスを逃さないようにしよう。なお、1次攻撃中にもディジョン機は登場するけど、この段階ではこちらからディジョン機に攻撃を加えることはできないぞ。レナ機は、スピードを落として旋回すればなんとかバックをとり攻撃できるが、ディジョン機は一度距離をあけて、すれ違いざまにミサイルを撃ち込むしか攻撃チャンスはないと思っていい。また、旋回時のビルなどへの衝突にも十分に注意しよう。

達成度分岐をチェック

A	8分59秒以内でミッション完了
B	9分〜11分59秒でミッション完了
C	12分以上でミッション完了

Counter revolution

1次攻撃		
ターゲット	S.WARSHIP	3機
ターゲット	CARRIER	1機
敵	XFA36A	8機

2次攻撃		
ターゲット	UI4053	1機
敵	R103	6機

3次攻撃		
ターゲット	UI4054	1機

ミッション完了

3次攻撃が最大の山場

達成度Aをとれるかは、敵破壊数にかかっている。1次攻撃では4隻の戦艦がターゲットとして登場するが、これらの敵は艦橋を狙って破壊するのが基本(艦橋を破壊してしまえば、戦艦に装備されている砲台の数も破壊数に含まれるぞ)。2次攻撃では、スフィルナ(UI4053)がターゲット。ここでも、これまで同様のスフィルナ攻略法で応戦できるぞ。もちろんザコも同時に叩いておこう。3次攻撃はディジョンの操縦するオーロラ(UI4054)と戦う、このミッションの山場。旋回能力が高いディジョン機体には、一度距離をとってから接近し直し、すれ違いざまにミサイル発射という戦法をとろう。

達成度分岐をチェック

A	破壊数23以上
B	破壊数22〜16
C	破壊数15以下

Pursuit

ナイトレーベンとの一騎打ちを勝ち抜こう



▲すれ違いざまにミサイルを撃ち込んだところ。ミサイルは連打するように発射しよう。

「Geofront Attack」と同じく、地下都市ジオフロントが舞台になっているミッション。狭い空間で戦うことになるだけに、天井への衝突と、旋回時のビルなどへの接触には十分に注意すること。なお、このミッションでは、敵がナイトレーベン(X49)1機しか登場しない(敵攻撃も1次攻撃だけなのだ)。達成度も、この1機をどれだけ早く倒せるかによって決められるぞ。旋回能力の高いナイトレーベンとの戦い方は左ページの「終盤のキモ!」にある通りだ。低速での旋回を使ったバックからの攻撃、一度離れてからのすれ違いざまの攻撃、どちらも有効なので、好きなほうで攻めてみよう。

1次攻撃		
ターゲット	X49	1機

ミッション完了

達成度分岐をチェック

A	2分59秒以内でミッション完了
B	3分〜3分59秒でミッション完了
C	4分以上でミッション完了

Self Awareness

ジェネレータへの攻撃法

ナイトレーベンを葬るには、2次攻撃のジェネレータ(AEON.GEN)10個の破壊が必須なので、まずはこれから叩くようにしよう。実際のゲーム画面で確認してもらえればわかるとおり、各ジェネレータは変わったデザインの建造物に(突起に囲まれるように)設置されている。このターゲットには、低空飛行からのミサイル攻撃は通用しないので、やや上空からターゲットに近づき、上から急降下するような態勢でミサイルを撃ち込むようにしよう。3次攻撃は再びナイトレーベンとの戦いになるので、余力を残しておこう。

達成度分岐をチェック

A	5分29秒以内でミッション完了
B	5分30秒〜6分59秒でミッション完了
C	7分以上でミッション完了

1次攻撃		
ターゲット	X49	1機
敵	GUN	10機
敵	MSSL	10機

30秒経過で2次攻撃ぶんが戦局に追加される

2次攻撃		
ターゲット	AEON.GEN	10機

3次攻撃		
ターゲット	X49	1機

ミッション完了

SPRIGGAN LUNAR VERSE
スプリガン ルナヴァース

このゲームには隠し要素もてんこ盛り！ 原作ファンはもちろん、フロム・ソフトウェアのファンならニヤリとする必見のネタも用意されているぞ!!

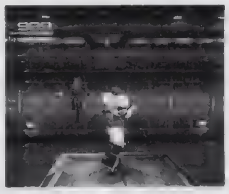
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

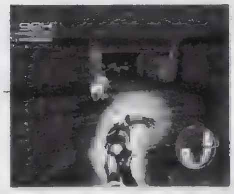
ゲーム中、現れては消える"謎の少女"の正体が気になっていた人も多いはず。実は彼女、晶魂石（ミッション４終了後に手に入る玉）に組み込まれた有機実体化プログラムという設定らしい。晶魂石は、達樹の深層心理から死別した彼の妹をモデルに少女を実体化させ、彼女を通じて古代人の意思を伝えようとしたとか。（城イトム）

発売中 3D・ACT	▶¥5,800 ▶フロム・ソフトウェア
	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

終盤攻略＆おトクな隠し要素を一挙にお届け！

今回の攻略では、終盤戦の攻略ポイントに加え、確実に押さえておきたい隠し要素も、いくつか紹介していくぞ。しっかりチェックして、ゲームをさらに深くやり込むときの参考として、ぜひ利用してみてほしい。さて、これまでにも機会あるごとに「月の雫」が手に入る隠しエリアについて解説してきたが、隠しエリアの中には、２周目以降でないと行けないものがあることに気づいていたかな？ 右の写真では、そんな２周目以降限定の隠しエリアについて、進入方法のヒントを示してみた。これらを参考に、隠しエリアの入口を探してみよう。特にミッション１の隠しエリアには、強力な武器も隠されているぞ。


◀ミッション１。スタート地点近くの足場に注目。

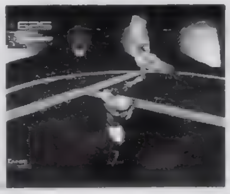

◀ミッション４。１周目では進入不可の水路も、スピード型ＡＭスーツなら……。

ミッション攻略 終盤ミッションの難所を総チェック！

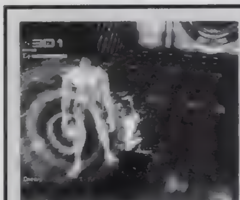
ミッション11 ◉財団の地下金庫を守れ！

■金庫までの道のり

ビル内部のエレベータは、向かって右手のスイッチに通常攻撃をすれば動かせる。なお、ビル内で１つ目のエレベータを使ったあとでまっすぐ進むと、バズーカを持った敵が出現するが、こいつは絶対倒しておこう。強力なＢＺ－Ｐ３２０が手に入るぞ


◀屋上では、まず最初にヘリポートの中央へ。ここにはカギが落ちているのだ。

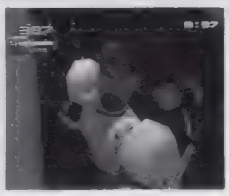
VS BOSS 大攻撃で攻めよう


▲適度な距離から大攻撃を繰り出せば、反撃も受けない。

銃器で攻めるのは、あまり得策とは言えない。一番有効なのは、適度な距離から大攻撃を繰り返す作戦（飛び蹴りが発生する前後の距離から、大攻撃を出すのがコツ）。パンチがヒットしたなら、相手が倒れている間に距離をとり直し、再び大攻撃。大攻撃が飛び蹴りになった場合には、そのまま走り抜けるようにして、１回離れるようにしよう。ただし、ダッシュからの大攻撃は反撃されやすいので注意。

■時限爆弾を探し出せ

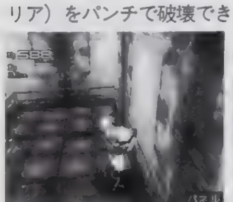
制限時間内に回収しなくてはならない時限爆弾の場所は、下の通り。①エレベータ出口から続く通路から、左に曲がれる場所（２カ所）。②エレベータ出口から続く通路の一番奥の曲がり角。③そこから左折した通路の、左手および右手の部屋（２カ所）。


◀これが回収するべき時限爆弾。近くで小攻撃すれば、回収したことになるぞ。

ミッション12 ◉リティシアを追って南極の遺跡へ

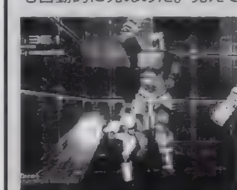
■隠し部屋も見逃すな！

このフィールドに設置されている隠し部屋（見つけ方は下の写真を参考に）では「破封石」が手に入る。「破封石」がなくてもクリアはできるけど、これを持っていれば、緑の電磁バリア（ダンジョン出口の手前にある電磁バリア）をパンチで破壊できるのだ。


◀このパネルは、写真の達樹の位置から操作。開いた縦穴をこの位置から観察すれば、隠し部屋が見つかる。

VS BOSS 一方に集中攻撃

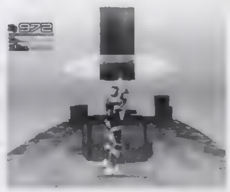
２人同時に相手にせず、どちらか一方を集中的に攻撃するのがコツ。ちなみに、体が茶色のボスを先に倒しても、もう一方と続けて戦うことになるが、体が黒色のボスを先に倒すともう一方も自動的に死ぬのだ。覚えておこう。


◀飛び蹴りを使ったヒット＆アウェイが有効だが、出すにはコツが必要。

ミッション13 ◉月の遺跡を探索せよ

■ワープゾーンの扉を開け

フィールド中央のワープゾーンは、特定のオブジェ（写真参照。全部で４つある）を破壊すれば使えるようになる。ここではスピード型ＡＭスーツ（レベル３）が絶対のオススメ。足場の移動は特大のジャンプを使ったほうが、圧倒的に楽なのだ。


◀これが問題のオブジェ。真ん前から、通常攻撃を連打して破壊しよう。

VS BOSS 安全地帯を使うと楽


▲一度この場所に立てれば、こっちのもの。一方的に攻撃だ。

ボスの部屋に入ってすぐ目に入る像の上（写真の位置）は安全地帯になっている。ここからＢＺ－Ｐ３２０などを使って攻撃すれば、弾薬はかなり消費するものの、反撃を受けることなくボスを倒すことができる。打撃で戦うなら、接近して、ボスの足に向かってひたすら大攻撃を狙う作戦が有効。ある程度のダメージは避けられないが、攻撃力を十分に強化してあるなら、この攻め方でも勝利できる。

ミッション14 ◉最終戦に立ち向かえ！

VS BOSS 大攻撃をメインに

「大攻撃、距離をとり直してから再び大攻撃……」という作戦が一番。飛び蹴りは返されやすいので、飛び蹴りが発生する間合いより、少し距離をつめた位置から大攻撃を繰り出すのがコツだ。なお、大きく距離をとっても不利な状況を招くだけなので注意しよう。


◀リティシアは無防備な状態が比較的多い。大攻撃が当たりやすいぞ。

VS BOSS 分身の存在に注意

接近戦はできるだけ避け、ある程度離れた位置から大攻撃で攻めよう。グラハムは、カプセルのような物を地面に転がし、そこから自分の分身を作り出す。分身は、いくら倒しても再び復活してしまうので、グラハム本人に攻撃を集中させること。


◀グラハムと分身の２人に囲まれると、あっと言う間に大ダメージ。要注意だ。

VS BOSS 攻撃のチャンスを見逃すな！

ボスは星のようなもの（接触すると爆炎が発生する）を降らせたあと、必ず着地する。このときに密着してガンガン殴りまくるのが一番有効な作戦。また、ＢＺ－Ｐ３２０などの強力な武器を持っているなら、ダメージ覚悟でひたすら攻撃しまくる、という手もある。


◀ボスが着地したら密着して攻撃を連打。ほとんど反撃を受けずに攻撃できる。

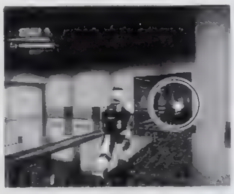
隠し要素紹介　ゲームの楽しさ10倍UPの隠し要素を大公開

「スプリガン」には、隠しキャラである御神苗優（Vol.110のP.231参照）や、隠しディフェンス型AMスーツ（Vol.110のP.231参照）をはじめ、たくさんの隠し要素が用意されている。ここでは、そんな隠し要素の追加情報をお届けするぞ。なお、右の写真でも紹介しているミッションセレクトを御神苗で使用するには、彼でミッション14までクリアする必要があるので、覚えておこう。


▲達樹でミッション14までクリアしたデータをロードすると、ミッションセレクトが可能になる。

隠しアイテム◉レアアイテムをゲットせよ!

このゲームの武器でもかなりレアな部類に入るのが、H.F.V KNIFEだろう。このナイフが「レア」と言われる理由は、その入手が非常に困難なことにある。詳しい手順は右にある通りなので、上級者はぜひチャレンジしてみよう）。なお、このナイフは基本性能こそムーンライトソードに及ばないものの、超振動をともなった攻撃のできる特殊な武器だけに、ナイフの中では唯一BOXや壁の破壊にも使用できる。


◀右手に見える、白衣の男に注目。彼こそ、超レアアイテムの所持者なのだ。

入手方法

ミッション9で、①セキュリティ制御装置を操作、②セキュリティカードを入手、③寄り道せずにセキュリティCOMのある部屋に向かう、④この部屋に入ってすぐ右手に逃げていく研究員（左の写真参照）がいるはずなので彼を倒す、という手順で入手できる（それぞれの詳しい位置は、Vol.113のP.119のマップを参考にしよう）。この研究員は逃げ足が速いので、スピード型AMスーツなどを利用して、急いで倒すこと。なお、②までの手順を踏む前にセキュリティCOMのある部屋に入ってしまうと、もう肝心の研究員は現れないので注意。

隠しAMスーツ◉スピードタイプの隠しAMスーツ

ディフェンス型、パワー型に続き、スピード型でも隠しAMスーツの存在が明らかになったぞ。このスーツは、基本的なところではほかのスピード型AMスーツと同じだけど、攻撃力もそこそこ高めに設定されているのが大きな特徴。ただし、防御力は低く、総合的な性能ははレベル2と3の中間くらい。いまいち中途半端でメリットはあまりないが、隠し要素のコンプリートを目指すなら外せない存在だ。

入手方法

達樹で1周目をプレイして、ミッション14までを4時間以内にクリアし、なおかつクラス（プレイ内容の評価。ADJUSTメニュー内のSTATUSで確認できる）をA以上にしておくと入手できる。途中でコンティニューした場合、タイムカウントはそのまま継続されてしまう（ミスしたプレイのぶんも含まれる）ので注意すること。ちなみに、クラスとは主に月の雫の回収率によって決定され、90%以上集めていればクラスAとみなされるぞ。なお、このAMスーツは、朧を倒すことで入手することもできる（詳しくは、右を参照）。


◀スピード型隠しAMスーツ。背中に羽のような突起がデザインされている。

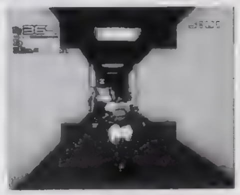
隠しステージ◉アーカム研究所を使って訓練

制限時間以内に、地下金庫奥にあるアイテムを手に入れるのが目標。途中で寄り道せずに地下金庫に進むと、達樹の場合は御神苗が（御神苗の場合は達樹が）ボスとして待ち受けている。倒せば、任務は一応クリアになるが、そのままミッションは終わってしまう。連続写真にあるような手続きを踏んで金庫室に進むと、奥の部屋まで進入できて、ムーンライトソードを入手できる。ただし、それと同時にボスキャラのスケルトンが現れ、このボスを倒さないと任務達成とはみなされないぞ。

行き方

最初に達樹を使ってミッション14までをクリアし、続いて御神苗優を使って、ミッション14までクリアする（そのあと、クリアデータをセーブする）。そのクリアデータをロードすると（マイキャラを達樹、御神苗どちらにした場合でも）ミッションセレクトの選択肢の中に、ミッション15が追加されている。ちなみに、スケルトンを倒してクリアした場合、もうそれ以降は、このミッションでアクセスキーを落としていく敵は、出現しなくなるぞ。


▲この兵士を倒すと、カギを落としていく。拾ってビル内に進入。


▲この敵を倒して、アクセスキーを入手しよう。


▲大金庫扉制御装置の前で、アクセスキーを使用する。

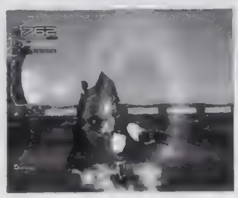

▲大金庫の一番奥の扉が開いているぞ。その奥にはスケルトンが…!

隠しステージ◉仙人界で朧と対決

行き方

ミッション15でムーンライトソードを入手してクリアすると、その次からのミッションセレクトの中に、ミッション16が追加されている。なお、このミッションでは、どんなキャラでプレイする場合であっても、武器（ナイフや銃器）を使用することはできない（装備しておいても、ゲーム開始時には、丸腰の状態になっている）。ただし、達樹でプレイする場合にはAMスーツを自由に着用できる。

原作コミックで、御神苗優の格闘技の師匠として描かれていた、朧（おぼろ）と1対1の対決ができる。攻略方法としては、力押しで攻める以外、これといった必勝法はない。大攻撃を連打しておいて、朧の姿を確認したら✚キー左右で朧のほうに向き直って攻撃、という繰り返しで攻めよう（体力が減ってきたら、アイテムで回復すること）。パワー型AMスーツ（レベル3）を装着した達樹が一番攻略に向いている。なお、朧を倒すと、合計12種類のAMスーツすべて（全タイプのAMスーツがレベル1～3それぞれと、全タイプの隠しAMスーツ）がそろった状態になるぞ。

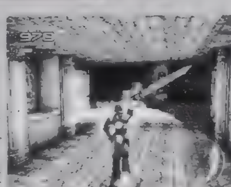

◀崖の下へはじき飛ばそうとすると、原作で猛威を振るった軽気功が……!!

隠しミッションクリアのご褒美①

ムーンライトソード

ミッション15でムーンライトソードを獲得してクリア（スケルトンを倒してクリア）すると、ナイフの装備にムーンライトソードが追加される。ムーンライトソードは、威力、攻撃範囲の広さともに、ナイフ系の中では最強の武器。接近戦では絶大な威力を発揮するぞ。ちなみに、達樹でAMスーツを着用してゼロバーストを発動させ、ムーンライトソードを装備しながら「通常攻撃➡通常攻撃➡大攻撃」というコマンドを入力すると、ソニックウェーブという特殊攻撃が使える（御神苗の場合でも、女神の月葉を使えば同じ要領でソニックウェーブを放つことができるぞ）。離れた敵にも有効な、便利な攻撃だ。


◀これがムーンライトソード。そのデカさもさることながら、威力も凄まじい。

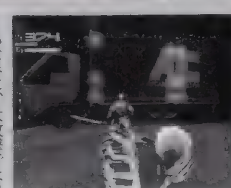

▶ソニックウェーブを放ったところ。フロムのファンなら思わずニヤリ?

隠しミッションクリアのご褒美②

スケルトン

ミッション15でムーンライトソードを獲得してクリア（スケルトンを倒してクリア）し、そのデータをセーブする。そして改めて、そのデータをロードすると、選択キャラにスケルトンが追加されているぞ。このキャラはAMスーツはもちろん、ナイフや銃器を装備することもできず、実用性はほとんどない。ただ、ギャグとして追加されたキャラだけあって、各ミッション冒頭のデモでのミスマッチ感や、ゲーム中での奇妙な動きは、爆笑間違いなしなのだ。ちなみに、このキャラでミッション15をプレイして、地下金庫室に行くと、達樹と御神苗の2人がボスキャラとして登場する。クリアはなかなか難しいぞ。


◀使用キャラにスケルトンが追加される。さぁ、選んでプレイしてみよう!


▶ちなみに、大攻撃では自らの頭蓋骨を手にとり、それで相手を殴りつけるのだ。

板野サーカスをこの手で実現!!

MACROSS VF-X2
ビジュアルガイド



この夏登場する"究極"のマクロスゲーム「MACROSS VF-X2」公式ビジュアルガイド。
シューティング初心者にもエンディングまでの快適かつ美しいフライトを約束する徹底攻略の他、美麗イラスト、キャラクター紹介、設定資料、制作秘話インタビュー等、本作品の奥深い魅力を全て楽しむ為の1冊。

9月上旬発売予定

■1,600円+税
■A4判

◆発行◆
株式会社ムービック

◆お問い合わせ先◆
TEL03-3972-1992

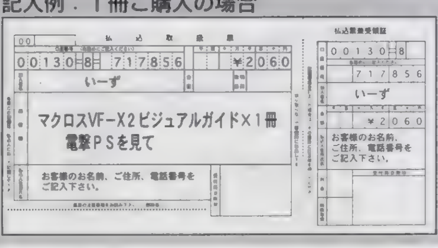
～通信販売のお申込方法～

お近くの郵便局にて郵便振替用紙をもらい、
下記の必要事項をご記入の上、料金を添えてお振込下さい。

①口座番号：00130-8-717856 ②加入者名：いーず
③金額：２０６０円×冊数（発送手数料込み）※発送手数料は1冊ごとにかかります
④通信欄：お申込み商品名、冊数、どこでお知りになったかをご記入下さい）
（記入例：マクロスＶＦ－Ｘ２ビジュアルガイド×１冊、電撃ＰＳにて）
⑤払込人住所氏名：お客様のお名前、ご住所、お電話番号

申込締切日：'99年８月16日消印有効

記入例：１冊ご購入の場合



通販特典
スペシャルポストカード
（予定）

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。(1、2、3年コース)

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00〜4:00 PM6:30〜9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ネットワークゲームクリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	技術の向上に伴い、ゲーム制作に不可欠な要素となりつつある「通信」の感覚。この講座では通信ゲームを創れる近未来感覚のクリエイターを養成します。(2年コース)

ゲームビジネス・プロデューサー&ディレクター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	ゲームを「遊び」ではなく「ビジネス」としてとらえ、ゲームの制作から販売、流通、制作管理にいたるまでを統括することを学ぶ業界期待の講座です。(2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 大好評受付中!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校夜間部大好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座
- 3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30〜21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!(お問い合わせ)☎03-3370-2720

2000年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'99年卒、ゲーム会社(専門職社員)内定速報!! 100名突破! ダントツ全国第一位!!



ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 門谷祥子さん (株)ナムコ



ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 石渡大輔くん (株)カプコン



ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 藤井康弘くん (株)セタ



ゲームデザイナー養成講座 全日1年制 山木秀治くん (株)アテナ



ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 秋田善彦くん (株)カプコン



ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 白井香織さん (株)コーエー

〈姉妹校〉関西地区で人気抜群!!

大阪ゲームデザイナー学院

〒530-0041 大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-6882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

ウラワザデータベース

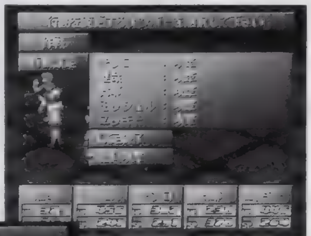
かなり細い小ネタを送ってくださる読者様へ。なかなか採用に至らなくて申し訳ないです。でもでも、旬なゲームは採用率もアップするので頑張って送ってくださいニャ。

Ver.11.5

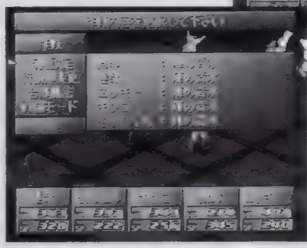
LV50 ペルソナ2 罪

★アイテム無限増殖

大人気RPG「ペルソナ2　罪」の、いきなり便利なワザ発見。以下に紹介するウラワザは、戦闘中に使用できるアイテムをいくらでも増やせるというモノだ。ただし、ゲームバランスが思いっきり崩れてしまうので、ゲームに行き詰まらない限りあまりオススメはしない。①戦闘に入ったら「行動設定」から「アイテム」を選び、増やしたいアイテムを設定する（アイテムの数やキャラクター、技を試す人数はとくに制限なし）。②「退却」を選んで戦闘を終了する（コンタクトなどでもＯＫ）。③再び戦闘に入ったら、前回の戦闘で設定したアイテム使用を「攻撃」や「ペルソナ」など別のコマンドに変更する。すると、設定していたアイテムが増えてしまうのだ。ポイントは、２回目の戦闘で「アイテム」コマンドを外すとアイテムが増えるということ。ボス戦の直前には、宝玉などの回復アイテムを増やしておくといいだろう。また、増やしたアイテムを売却すれば、所持金も増やせるぞ。



▲一端退却した後、次の戦闘で行動設定を変更。「全員攻撃」などを選ぶと楽。この操作を終えてからアイテム欄を見てみると……。



◀このように、増やしたいアイテムを設定する。ちなみに画面写真に写っているアイテムは、本来なら一つ程度しか手に入らないレアアイテム（増殖済み）。

LV50 スーパーロボット大戦 コンプリートボックス

★パワーアップ！

「スパロボ」シリーズ３作が１本にまとまった、ファン感涙モノの「コンプリートボックス」に、うれしいウラワザが見つかったぞ。これは、スーパー○ァミコンでもお馴染みのウラワザで、ネオ・グランゾンが使えるというモノだ。まず、「スーパーロボット大戦ＥＸ」で、ＩＳＳシステムを使ってマサキの章かリューネの章をクリアして、シュウの章をプレイできるデータを用意する。次に、「コンプリートボックス」のタイトル画面に戻って「ＥＸ」を選択し、そのタイトル画面で、✚下、上、左、右、L1、R1と入力しよう。コマンドが成功すると、落雷のＳＥが聞こえるぞ。あとはＩＳＳシステムを使わずにシュウの章を始めれば、グランゾンがネオ・グランゾンにパワーアップしているのだ。

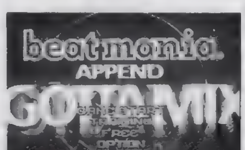


▶データを用意したら、タイトル画面でコマンド入力。入力タイミングは少し早めに！

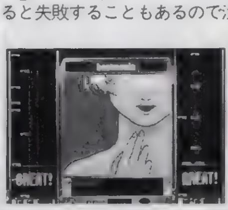
LV20 ビートマニア APPEND GOTTA MIX

★隠しモード出現

次々とアペンドディスクがリリースされる、リズムゲームの火付け役「ビートマニア」シリーズの最新作「ＧＯＴＴＡ　ＭＩＸ」のうれしい小ネタを紹介しよう。タイトル画面で「PRESS START BUTTON」と表示されている間に白鍵３つを押しながら㋜を押したら、すぐに白鍵を離して黒鍵２つを押し続けること。タイミングがちょっとシビアだけど、コマンドが成功するとＳＥが鳴って「ダブルプレイ」が可能になるぞ（しかも、すべての曲が選べる）。また、上記の方法で白鍵と黒鍵を入れ替えると、「ヒドゥンプレイ」ができる（ただし、キー設定を変えると失敗することもあるので注意）。



▲ゲームを起ち上げるときに白鍵を押しておけば、勝手にゲームスタートすることもないぞ

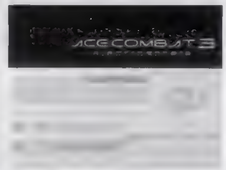


◀ゲージに注目！　正真正銘のダブルプレイが楽しめちゃいます。

編集部情報 エースコンバット3 エレクトロスフィア

★プレイデータ出現

「エースコンバット」シリーズ最新作の小ネタをご紹介。このゲームはミッションの達成度によってシナリオが分岐するけど、このワザを使うと自分のプレイ状況がひと目でわかるのだ。条件は、プレイデータがメモリカードにセーブされていること。この状態でオプション画面から「BACK TO TITLE」を選択してタイトル画面に戻ると、画面中央の□部分にクリアしたミッションの達成度が表示されるぞ。達成度の内訳は、ランクＡ＝赤、ランクＢ＝オレンジ、ランクＣ＝黄色、ランクＤ＝青となっている。

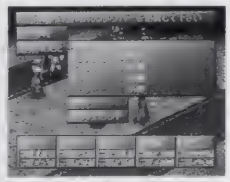


◀オールランクＡでこの通り真っ赤に……いえ、白黒ページなんですけどね。

LV20 ペルソナ2 罪

★ちょっとうれしい安全策

「ペルソナ２　罪」の小ネタをチェック！　これはウラワザというよりちょっとしたテクニックのひとつ。戦闘が始まったら「作戦」の「行動順変更」を選んで、もっとも行動順の遅いキャラを一番最初に設定して、行動内容は全員「防御」に設定する。すると、敵の攻撃が優先されるが、「防御」のおかげでダメージが軽減される。敵の行動が終了したら×でキャンセルして、「防御」から「ペルソナ」や「攻撃」に設定し直せば、常に敵のダメージを減らすことができるぞ。ただし、プレイヤー側のレベルが敵よりも高いときは効果なし。ちなみに、交渉や退却のときも「防御」を設定しておけば、失敗してもダメージを減らせるのだ。



◀全員「防御」に設定したあと、最初と最後のメンバーを入れ替えよう。

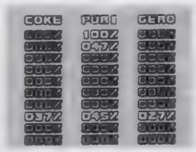


▲敵の数が多いときや、広範囲攻撃に対して効果大！

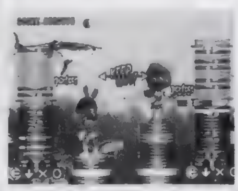
LV20 パカパカパッション

★隠しがいっぱい

「パカパカパッション」のオリジナルモードで、こんな小ネタが見つかったぞ。①難易度スタンダード、ステージ５でパーフェクト率77%以上を出すと、ステージ６で隠し曲の「09 CAMEL」がプレイできる。また、難易度スペシャルだと隠し曲「10 KEY WORD」がプレイできるのだ。②どの曲でも構わないので、曲名が表示されている間に黄、赤、青、緑、緑、青、赤、黄と入力すると、譜面が難しくなるぞ。③難易度スタンダード、ステージ１「01 COOL DANCING」でBRASS（ブリカ）を選択。一打目でパーフェクトを出したら、本体のフタをＯＰＥＮ。その後フタを閉めると、パーフェクト率100%となってサウンドモードに隠し曲が追加されるのだ。



◀普通ではまずあり得ない100%達成！



◀コマンド入力後、難易度がＵＰ（アーケード版ロケテスト時の譜面らしい）。

OLV20 パチスロ アルゼ王国

★隠し機種出現

発売元がパチスロの実機を供給しているだけあって、再現性も抜群。そんな人気パチスロシミュレータに、隠し機種が見つかったぞ。方法は、タイトル画面で「Press Start Button」と表示されている間に、１Ｐ側のR2を押しながら△、△、✚下、□、×、◎と素早く入力すること（タイミングが遅いと受け付けてくれないぞ）。コマンドが成功すると効果音が鳴って、「ウイルスショック」という機種が選択可能に。未成年の読者には縁がないかもしれないけれど、パチスロ好きな人に教えてあげよう。



▶パチスロファン必見！　ＰＳで練習して、実機でがっぽり儲けよう。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥ 8,000分の商品券
50	￥ 6,500分の商品券
20	￥ 4,500分の商品券
0	￥ 2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

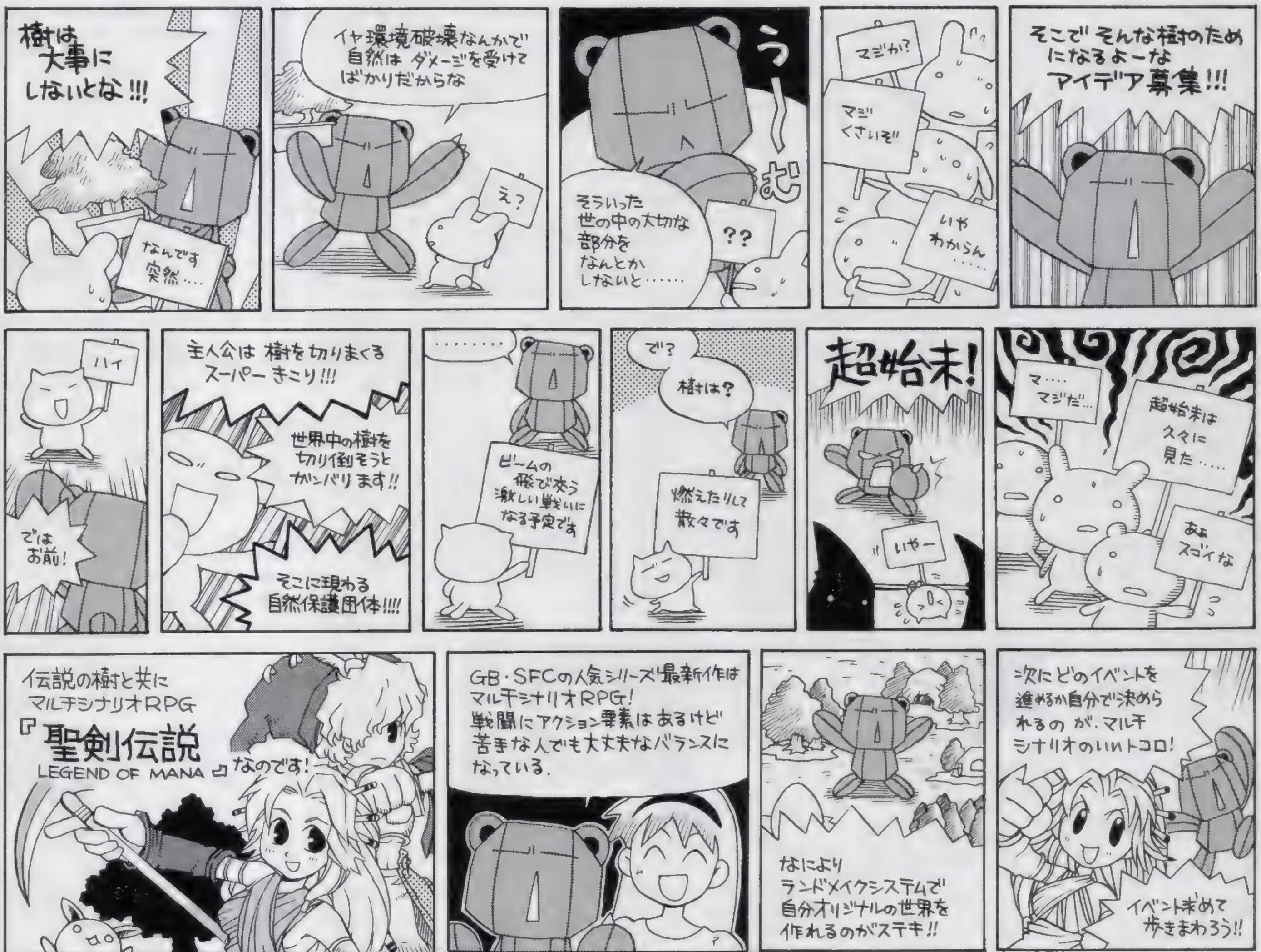
FAX
03-5281-5232
（24時間受け付け中！）

今月の採用者：LV50（2名）／滋賀県　川立忠司くん、東京都　のびんくん。LV20（4名）／宮城県　橋本敏哉くん、神奈川県　槇村信二くん、東京都　はるチュウさん、東京都　田宮哲之くん。

聖剣伝説 LEGEND OF MANA はじめて物語

まんが▶岩瀬さとみ

プレイヤーが自由に舞台を配置できるランドメイクシステムを引っさげて、あの『聖剣伝説』が帰ってきた。リングコマンドはなくなってしまったけれど、アビリティや必殺技の取得、ペット育成や武器防具の作成など、新システムがもりだくさん！　生まれ変わった『聖剣』の魅力を徹底チェック!!



ランドメイクにイロイロ作成　たくさんいじれるA・RPG正統派　その1

●マルチに楽しめ！　PSで『聖剣』がパワーアップ!!

『聖剣伝説』とは、GB、SFCで好評を博したアクションRPGです。今回の『聖剣伝説　LEGEND OF MANA』は「マナの木」というキーワードこそ同じものの、完全なオリジナルストーリーとなっています。ですから、『聖剣』シリーズをプレイしたことのない人でも、すんなりこの世界に入ることができるでしょう。さらに本作はアクションRPGというよりも、どちらかというとマルチシナリオタイプのRPGにアクション要素が入ったという感じになっています。したがって、操作が苦手な人も十分楽しめるデキになっているのです。また、武器や防具の作成やペットの育成など、ストーリー以外の部分も充実しているので、やりこみ派の人たちもハマれる内容になっています。



◀絵本の挿絵のようなグラフィックにも注目！　写真の生物もスムーズに動く

●ジオラマ感覚で世界を作り上げる！

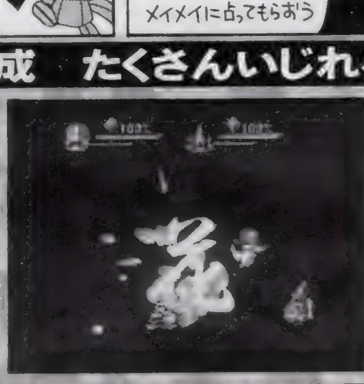
今作の最大の特徴は、プレイヤーが自由に「冒険する舞台」を配置できるランドメイクシステム。物語の進行上で手に入るAF＝アーティファクト（魔法でできた工芸品）を好きなところに配置。するとそれが町になったり、ダンジョンになったりするのです。ゲーム開始直後も、プレイヤーが自分の家となるAF「ポスト」を置くことで物語が始まります。このように、次々と入手するアーティファクトを置いていく（世界を作り上げていく）ことで、物語は進んでいきます。ちなみに、アーティファクトには8つの属性が設定されており、置き方によって周囲の土地の属性に影響を与えます。この属性は敵の強さなどに関係してきますが、普通にプレイする分にはそれほど気になりません。まずは自由に世界を作ってみましょう。



ランドメイクにイロイロ作成　たくさんいじれるA・RPG正統派　その2

●群がる敵をバッタバッタとやっつけろ!

今作のバトルシーン、見た目はSFC版のものとそっくりです。しかし、リングコマンド(リング状にコマンドが出現し、方向キーとボタンで魔法やアイテムなどを選択するシステム)が廃止されており、イメージ的には横スクロールアクションに近くなったといえるでしょう。前作ファンの人には不満でしょうが、その分アビリティによる特殊動作や、主人公とNPCが近づいたときに発揮されるシンクロ能力など、新システムがたくさん盛り込まれています。ちなみにアビリティとは□と⊗ボタンに割り振ることで使用できる特殊動作のこと。初期は8つのアビリティを覚えていますが、戦闘で使えば使うほど新しいものが増えていきます。これは、武器ごとの必殺技の修得に関わってくるので、意外と重要です。



◀必殺技は派手なものが多い。中には乱れ雪月花というどこかで聞いた技も……。

このゲームの戦闘は、途中で逃げることができません。また、戦闘中に立ち止まっていると体力が自動的に回復することもあり、体力回復用のアイテムや魔法を使うことはできないのです。ただし、アビリティのしゃがむを使ったり(HPの回復速度を上げる)、シンクロ能力にHPの回復量が増えるものがあるなど、体力回復に関するフォローはしっかりされています。さらに、敵が落とすキャンディーやチョコなどで体力の回復が可能です。また、もし負けてしまっても、その場コンティニューができたり、時間によって復活できたりもします(ただし、NPCなどの仲間が死んでいない場合に限る)。ゲーム序盤こそ若干違和感を感じるものの、なれてしまえばそれほど苦になりません。それよりも、攻撃のつながりを見つけたり、アビリティや必殺技を探す魅力に夢中になること間違いなしです。



ランドメイクにイロイロ作成　たくさんいじれるA・RPG正統派　その3

●作って、育てて、やることいっぱい、楽しさ目一杯なのです

果樹園や作成小屋など、マイホームにあるさまざまな施設。これらの施設では、特定のイベントをクリアすると装備品の作成やペットの育成といった、特別な作業ができるようになります。ここではそれぞれの施設でできることと、その楽しみを紹介しましょう。

※果樹園（果実の栽培）：果樹園では、老木のトレントにいろいろな種を預けることで、果実の栽培ができます。トレントに預けた種は数日で果実を実らせ、プレイヤーは果樹園の枝にたわわに実った果実を収穫できるのです。実る果実の種類は、種の組み合わせや預けた曜日で違ってきます。常に違う条件でトレントに種を渡せば、変化に富んだ果実の収穫が楽しめるのです。

※ペット牧場（ペットモンスターの育成）：ペット牧場では、冒険中に捕まえたヒナが成長したモンスターを、最大5匹まで育成できます。プレイヤーは果樹園で収穫した果実をモンスターに与えることで、能力や性格を少しずつ自分好みに変えていけるのです。また、成長したモンスターはパーティキャラとして冒険に連れていけます。好みのモンスターと共に冒険し、牧場では果実をあげて自分好みの性格や能力に育てる。それがペット育成の楽しみと言えるでしょう。


◀どの要素も深く練り込まれていてかなり楽しめるのです。

※作成小屋（武器防具、魔法楽器、ゴーレムの作成）：作成小屋では、冒険中に手に入れた原料を加工して装備品や魔法楽器が作れるほかに、戦闘メカのゴーレムを設計することができます。これらの要素は主人公の冒険にプラスになるのはもちろん、世界に1本しかない自分だけの武器を作ったり、ゴーレムのロジックを突き詰めたりと、より深い楽しみにも通じているのです。

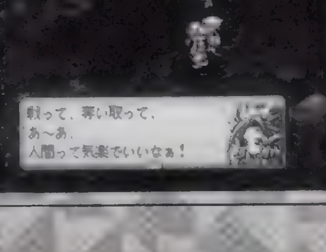


ランドメイクにイロイロ作成　たくさんいじれるA・RPG正統派　その4

●イベントで困らないための注意点

多くのイベントで構成され、膨大なボリュームがステキなＰＳ版『聖剣』。それだけに、中には複数のランドをまたにかける複雑なイベントがあったり、複数のイベントが同時に発生しやすいタイミングがあったりと、注意が必要な部分も結構あります。ここでは、そんな困った状況にならないためのポイントを紹介しましょう。

※イベントで行き詰まったら？：イベントの中には一部ですが、次に行くべき場所や取るべき行動が明確に示されないものが存在します。そんな状況になったら、ドミナの町にいる占い師のメイメイを訪ねてみましょう。普段はピントのずれた占いで苦笑させてくれる彼女ですが、こういう場面では的確な助言をしてくれる場合が多いのです。メイメイに聞いてもわからないときは、進行中のイベントにゆかりの深いランドへ片っ端から足を運んでみましょう。



◀回復の要素以外では、非の打ちどころなしです。夏休みはこれで決まりですね。

※イベントの重複は危険信号：サボテン君日記を欠かさずつけているプレイヤーが、最も注意してほしいのがイベントの重複。クリアしたイベントの結果をサボテン君に報告していない状態で、新しいイベントを発生させてクリアしてしまうと、前のイベントは日記につけられないので注意しましょう。また、イベントの中には別のイベントと重複した瞬間に、クリア不可能になるものもあります。そういう状況になっても後戻りできるように、現在進行中のデータと、少し前のデータを別に取っておくのも１つの手でしょう。

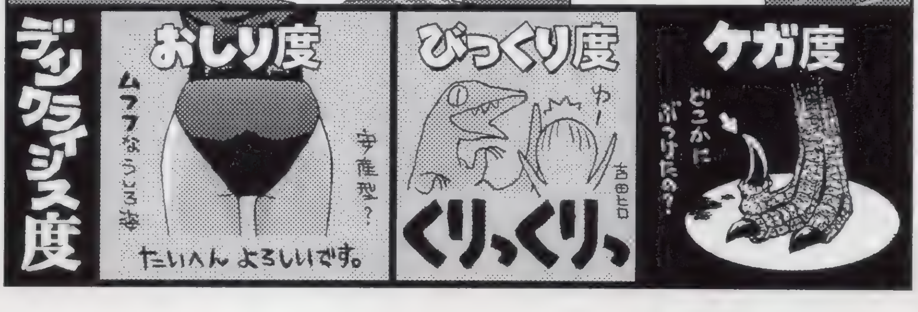
さて、最後は恒例の残念な点ですが。やはり、戦闘中にアイテムや魔法を使った回復手段がないのはちょっと……という気がします。生粋のＲＰＧユーザーは、きつく感じるかもしれませんね。

おいしくてみるみるつよくなる(DS非対応)

ぬりえの時間

左ん プロフィール　グラフィッカー、ドット絵師、マウス使いなどいろいろな肩書きを持ちつつ水色時代を駆け抜けた目薬ジャンキーの昭和の乙女。最近はスリリングな人になりたいそうです。





イラスト／左ん

COLUMNS OF 電撃コラムス DENGEKI

夏といえば海。海といえばヤシ。ヤシといえばココナッツ。そういえばココナッツとコラムスって似てるッスね。

★前回までのあらすじ……………は省略

　そおいうワケで、私が体験した社員研修というのは、ナゼか「工場で魚群レーダーの組み立て」というスペシャルメニューでしたが、どこに就職してもこのメニューが体験できるというものではありません。それでは、他のゲームメーカーではどんな社員研修をしているのかな？　そこれへんの人に聞いてきたよ！

　Aさんのお話。「ちょうどその頃、忙しい時期だったらしくて、誰も何も教えてくれないんです。ず〜っとゲームしててねって言われて、狭〜い部屋で一日中、ここの会社のゲームを遊んでました。」──ふむ、これは自社ソフトはひと通りやっておけという**イニシエーション**の1つですね。これが面白いゲームなら大歓迎ですが、ちょっとアレなゲームだと、仕事とはいえ、ん〜、**むにゃむにゃ。**

　Bさんのお話。「僕はグラフィッカーとして入社したんですが、さっそくドット絵を描く練習が始まりました。それが面白くないので、サボって他の新入社員の女の子を引っかけていました。**怒られました。**」──せっかくのマトモな内容の研修も、受け側がコレではダメであります。よいこは、マネしないこと♡

　Cさんのお話。「ウチの会社、ゲームセンターも経営してるんです。研修期間中は、そこで店員として働いていました。一応、商品が実際に稼動しているところを見ておけってことらしいんですけど……。」──なるほど。単に人手不足のトコに、お給料の安い新入社員をまわしただけともとれますが、魚群レーダーを製作するよりもはるかにゲームがらみです。**よかったね！**　ところで、ゲームセンターはまだしも、チューくらいの会社が勢いでアミューズメントパークなんかをつくっちゃうと、税金対策のつもりが逆に経営を圧迫しちゃったりして危険だよね！　よい社長はマネしないこと♡

　このように、社員研修にはいろいろな形があるようですよ。そんなこととは無関係に、いつのまにか7月も終わり。1000年代最後の夏、みんなで**傷をなめあって**いこうね！

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況　いろいろ書きましたが、またやるかもしれないし、おもしろいゲームがあったらここでも取り上げちゃうつもりです。

★レビューについて最近考えること・後編

前回に続いて、今回も「(ゲーム雑誌の) レビュー」の話をしよう。ちなみに、今まで便宜上「レビュー」と書いてきたわけだが、僕の持論にしたがって考えれば、レビューであるべきではなく「お買い物ガイド」なのだから、お買い物ガイドとしてどうあるべきなのか？　という方向で考えていきたい。

役に立つお買い物ガイドを実現しようと考えたとき、今のスタンダードな形式は意外にイケると思う。コメントは短いが、複数の人間がプレイするので、評価の多様性は守られるし、一覧性も高い。「どれがいいかな〜」と考えるときに便利なカタログ形式なわけだ。

だが、ここにも落とし穴がある。たいていの雑誌でつけている「点数」、あの100点、もしくは10点を満点としている、あの点数は何ものなのだろうか？

点数というものは、学校のテストや受験のおかげで、いかにも客観的な評価のように感じてしまうが、よく考えてみてほしい。ゲームを、テストみたいに採点していいのだろうか？　採点基準は……？　その曖昧さは、国語の読解問題の比ではない。実はあれは点数ではなくパーセンテージで「僕は10人中8人のプレイヤーはおもしろいと感じると考えたので80点」なのかもしれないし、「100%を希望小売価格として、25%引きまでなら損しないと感じたので75点」なのかもしれない。はたまた確かに点数ではあるのだが「俺的に100点」なのかもしれないし、「どこそこのメーカーだから100点」かもしれない。もしかしたら「俺はゲームは0点から200点で採点して、100点以上はすべて100点」と評価しているとも限らない。

このように、一見明快な点数だが、基準が明らかでない数字など最も信頼性のないものだ。その数字が一人歩きするのだから、これほどいい加減で恐ろしいものもない。だいたいゲームに点数をつけることに何か意味があるのか、そして満点が上限などというわけのわからないことがあるのかという根源的な問題を差し置いても、どうして、その点数なのか？　という裏付けが明らかにされない限り、本当に怪しいものだ。コンピュータの世界には「GIGO (Garbage In, Garbage Out＝クズを入れればクズが出てくる) という格言があるが、どうもそんな感じに思えることもある。点数の基準がはっきりしない限り、点数に意味を見出すのは非常に困難だ。

だが、反面、点数には分かりやすさがあることもまた事実だ。僕自身、今の誌面から点数自体をなくすことには疑問を覚える。

そうなると、やはり問題は採点基準なのではないだろうか。

ここで、少し論点を変えてみたい。実際にゲーム雑誌で目にするレビューの文章についてだ。それは大別すると2種類にわかれているような気がする。1つが印象批評派とでもいうべき、全体について書くスタイルで、もう一方が操作性派とでもいうべき、操作性がどうなのかを主体に書くスタイルだ。むろん言うまでもなく、両方の内容を書くことが望ましいに決まっているのだが、あの字数では、どうしたって「どんな人が楽しく感じ、どこをおもしろいと自分が感じたか」と「ゲームの工業製品としての完成度」の両者を書いて足りるだけの長さは絶対にない。それを満たすだけの文字数、誌面を用意しようとしたら、ＤＰＳが全ページをレビューのみにしたとしてもまだ足りないくらいだ。

さらに状況をややこしくしているのは、レビューを書く人間が、この2つの内容を曖昧に使い分けて書くことなのだ。具体的にいえば「印象を書きにくいゲームはシステムのことを書き、そうでないゲームは印象を書く」。むろん、印象を書きにくい理由には、前回書いた、十分にプレイしていないということもあるのかもしれない。

レビュー、お買い物ガイド、いずれの方向で考えてみても、ゲームを評価する、そしてそれを不特定多数の読者に伝えるというのは本当に難しい作業だ。

実は、今のスタイルを堅持しても、信頼性を保つ方法はある。これは極めて簡単で、よほど素晴らしいゲームでなければ、クソミソの点をつけるのだ。これだけでＯＫだ。クソミソの点がついていれば、無論、読者は買わない。誰も買わなければ、点数に納得がいかないという読者も現れない……これが本筋からかけ離れた思考なのは、どこの誰が考えても明らかだろうが。だいたい、僕は「辛口」なんて下らないものこそが有害だと思っている人間なので、こんな方法は考えたくもない。

ここでまた、役に立つお買い物ガイドという論点に立ち戻って考えると、極めてシンプルなのだが、以下のような方針がいいのではないかと、最近思いはじめた。

まず、点数と文章の分担を完全に決める。文章は「僕はプレイしてこんな印象を受け、こういうユーザーなら楽しめると思う」ということと「プレイしたとき、自分はどこをおもしろく感じた」、逆に「こういう部分がダメだった」といった内容を明確に書いていく。先に挙げた印象批評に近い内容だ。

点数は、いろいろ考えられるが、例えばリーズナブルな方法の1つとして、50点を基本点として、これにグラフィック・システム・アクセス・音楽・その他を10点づつ割り当て、ライター各々が、それぞれの要素について±10点として足し引きをする。そして、おすすめは「プレイした印象をもとにライターそれぞれが考える」ことにするわけだ。これを言いかえるなら、点数は50点 (つまり製品としては可もなく不可もない) だが、赤丸はつく可能性もあるシステムなわけだ。

これならば、まず「文章」によって「どんなプレイヤーがおもしろいと感じるのか？」ということを知ることができる (むろん、これ自体はレビュアーの個人的な判断となるが。これはかりは仕方ないというものだ)。次に点数を確認すれば「製品としてのでき」もある程度予測はつく。

と、まあ、いろいろと考えてみた。繰り返しになるが、いずれにしても雑誌で不特定多数の人を相手にゲームを勧めるのは、本当に本当に難しい。あまりに当たり前な話だが、それが11年、いわゆるゲームレビューを続けてきた僕の結論だ。

■編集部注

岩崎啓真さんが、レギュラーのレビュアーから「卒業」するということについては、多くの読者から「残念」あるいは「続けてほしい」という御意見をいただきました。岩崎さんともども厚く御礼申し上げます。本当にありがとうございました。

岩崎さんは、常に真摯に、真剣に、真実として、ゲームのことを考え続けています。そんな彼の思考を、より効果的な方法で読者に伝えていこうとするときに、はたしてレビューでいいのだろうか？　それはレビューというスタイル、枠組には収まらないものなのではないだろうか？　彼と編集部は何度もこの問題を話し合い、今回の結論に達しました。

近況にもある通り、本コラムは、今後岩崎さんが考えているゲーム論のようなものを展開していく場になります。それは、彼が11年続けてきた「レビュー」という作業の集大成なのかもしれません。読者のみなさんは、今後の本コラムに御期待ください。岩崎さん、まだまだゲームで眠れない日々は続きますよ。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール　「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。今回のゲームレポートは、前回に引き続き「ときめきメモリアルドラマシリーズVol. 3旅立ちの詩」ですよ。



★梅雨の合間のゴルフに目の保養のアート三昧

この号が発売されている頃には、関東地方は梅雨明けしているかなぁ。先日、梅雨の合間をぬって久しぶりにゴルフをして来ました。1つはかなりの名門コース、そしてもう1つはセルフカートで回れるコースと、ナント2ラウンドもしてしまいました！　見渡す限りの鮮やかなグリーンと晴れ渡る空、かなりの日差しの強さにちょっと日焼けもしたほどでした。このところの打ちっぱなしの成果もちょいと発揮することができて、まぁまぁのスコアで回ることができました。ホント気持ちの良いゴルフでしたわっ。次のラウンドに向けてまた練習、練習ですな。

それから、東京都美術館で開催されていた「ワシントン・ナショナル・ギャラリー展」に足を運んできました。会期終了真近ということもあって、かなりの混雑具合でしたけどしっかりチェック。モネやセザンヌ、ゴッホなどの印象派画家の絵画を中心に西洋名画の85点が公開されており、それはそれは目を見張るものが何点もありました。中でも群を抜いていたものは、電車の釣り広告にもなっていたクロード・モネ作の「日傘の女性」。これは下から仰ぐという珍しい構図で、モネ夫人と息子を描いた作品。日の光や反射をうまく捉えていて、まさしく絵の中に風が吹いてくるような素晴らしい絵画でした。それから日本の浮世絵に触発されたという、あの有名なモネの蓮の花シリーズの1つ「太鼓橋」も出品されていました。たまにはこういう目の保養も大切よねっ。次は何のアートをチェックしようかなぁ!!

そして、今回のゲームレポートは「ときめきメモリアルドラマシリーズVol. 3旅立ちの詩」の第二弾です。学校から帰宅して早速、部屋の電話で優美ちゃんの声が聞きたいからＴＥＬしてみたところ、彼女ったらホント相変わらず……。だって、彼女にとっては電話の相手よりもプロレス中継の方が大事なのよね。天真爛漫でいい娘なんだけど、こんなことだから不人気キャラになっちゃうのよねっ。トホホ。もうちょっと優美ちゃんだって大人になりたかったはずよ。きっとねっ。そして相変わらずと言えばこの人も。バレンタインデーのトラックいっぱいのチョコがご自慢の伊集院。……さすがです。それから、それぞれのキャラにはテーマ曲っていうのがあるでしょ。優美ちゃんの場合は体育館でのバスケ練習の登場で聞けます。本当になつかしいよね、この曲。さぁ、このあと優美ちゃんが少しは大人になって登場してくるといいな。

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・ナベP殿下が贈る
西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下近況　ソニーがサンフランシスコに作ったMETREON（メトリオン）に行ってきました。映画館＋極小アミューズメントパークみたいな感じなんだけど、なかなかにおしゃれで良かったです。

★次世代ゲーム機のアメリカでの展開（3）

さて、そのメトリオンですが、1階にＰＳの大ソフト売り場があって、それがなかなかでした。品揃えは抜群でアメリカで発売中のソフトはほとんどすべて揃っているし、ずらっと並んだ液晶モニタ付きのマシンで買う前にお試しプレイができるので、納得してからソフトを買えます。売れ筋ソフトやそれらを買っていく客層を知るのに便利なアンテナショップとしても活用されていそうです。

で、その店内の大スクリーンで繰り返し上映されていたのが、日本での発表会などで流された次期ＰＳの高性能ぶりを見せるビデオでした。３Ｄのパフォーマンスを中心に、次期ＰＳがいかにすごいマシンであるかを、開発機上での実験的な映像とナムコ、スクウェアなどの製作したデモンストレーション映像を組み合わせて、誰もが足を止めて見続けてしまうようにうまく構成されていました。私は、本誌の特集記事で次期ＰＳのスペックについては一通りの知識は持っていましたが、ここで初めて実際に動く映像を見て、やはり相当の性能を持つマシンであるらしいということを実感しました。また、初代ＰＳの同様の発表会での映像が、その後発売されたソフトと比べると相当に貧弱だった（つまりマシンの性能を引き出すのにはかなり時間がかかる）ことを考えると、今はまだ見ることができない、とんでもない実力を秘めているであろうことも想像させてくれました。

スペック上、次期ＰＳは性能の点では、まったく文句の付けようがありません。ソフト供給メディアは大容量のＤＶＤだし、現行機種との互換性も保証されるし、欠点が見つからないと言ってもいいほどです。このまま行けばもう次期ＰＳの勝ちは決まったと言ってもいいようなものですが、未確定の要素としては、ハードの価格と発売時期があります。

いくら高性能でも値段が高すぎては売れないので、初期価格も29,800円以下には抑えたいし、ドリームキャスト（ＤＣ）の価格を考えれば、できるだけ早く２万円以下に下げていきたいでしょう。発売時期はアナウンス通りに出れば万々歳ですが、噂されているようにチップの生産が間に合わず発売が遅れるというようなことになると、その期間はＤＣの独走を許してしまいます。この２点をクリアすれば次期ＰＳは緒戦から勝つでしょう。

任天堂のマシンについてはもう少し詳しい情報が出てから考えます。次期ＰＳより先に発売されることはまずないでしょうが……。



イラスト／山師

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

鎌田重昭プロフィール　フリーの業界事情通の方で、現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★一足早い2000年問題体験

ようやく夏本番！　といえるシーズンになりました。しかし、今年は5～6月あたりからムチャクチャ暑い日も多かったので、夏になったなあという実感が少し希薄ですね。もっとも私の仕事場が六畳一間にパソコン7台という環境で、4月頃から冷房が入っているというのも季節感がなくなる原因かもしれませんが……。

先日いろいろな支払い等の手続き期限が迫ったので銀行に行きました。私が住んでるのはＪＲの主要ターミナルとなる駅がある街です。ですから駅の近くには銀行の支店が10軒近く集まったエリアがあります。ちょうどそのエリアに到着したとき、突然停電となりました。周辺の商店の中は真っ暗になり、道路の信号機さえも消えてしまいました。幹線のトラブルだったみたいで、相当広範囲に障害が起きたようです。

時間にすれば3分位だったのでしょうが、街の機能が停止した瞬間は、ちょっと異次元にワープしたような感覚ですね。それでも通電したとたんに街は何事もなかったかのように日常に戻ったように見えました。

ところが目的の銀行に着いたとたん、その影響の大きさに気がつきました。そうです、コンピュータのシステムがすべてハングアップ（プログラムや操作のトラブルで、コンピュータが動かなくなってしまうこと）して大騒ぎになっていたのです。ＡＴＭ（自動預貯金機）はもちろん、オンラインでの業務はすべて停止してしまいました。

そればかりではなく窓口では、入金をするのに自動でお金を数える装置、お釣りを支払うのに小銭を払い出す装置を使っているので、直接オンラインの影響を受けないはずの業務までも止まってしまったのです。この銀行は地方銀行としては大手に属するほうでしたから、窓口業務の自動化が進んでいたのが、かえって事態を深刻にしてしまったようでした。

週末の、それも午後でしたから、ただでさえ混み合う状況です。それにトラブルが加わって大変な混雑となりました。行員さんが総出でお客さんをさばこうとしたのですが、なにせ伝票は手書きで対応できても肝心のお金の出し入れができません。平身低頭で取引可能な他の銀行へ行ってくださいとのお願いになりました。

前述のように街の中心部で、銀行の支店が何軒も集まっているエリアだったので、すぐ隣りの都市銀行の支店へ移動してみました。ここも店内はパニック状態でしたが、少しずつ機能が回復し始めていて、待っていればなんとかなるかな、という状態でした。

ここでふと近所に業界では最大手の銀行の出張所があったことを思い出し、そちらに回ってみることにしました。ここは窓口がなくＡＴＭだけだったので、バックアップが万全だったらまったく影響がないだろうし、トラブルがあったら全滅という、2つに1つだろうと考えたのです。

このギャンブルは見事に当たり、ほとんど待たないで大半の用件を済ませることができました。しかし、最初に訪れた銀行でないと処理できない用件もあったので、そこに戻りながらほかの銀行の様子ものぞいてみました。

この時点で停電発生から小一時間が経過していましたが、ほとんどの銀行は手作業で入出金の処理をしながらコンピュータの回復処理を行っているという様子で、まだまだ混乱していました。最初に訪れた銀行もやっとＡＴＭの回復処理が終わったところのようで、店内には長蛇の列ができていました。

ここでちょっと恐くなったのが、最近かなり減ったとはいえ停電という日常的に起こる可能性があるトラブルが原因で、その影響を熟知しているであろう銀行が、いとも簡単にパニックになってしまったという点です。それも大手銀行の大きな支店が揃ってです。

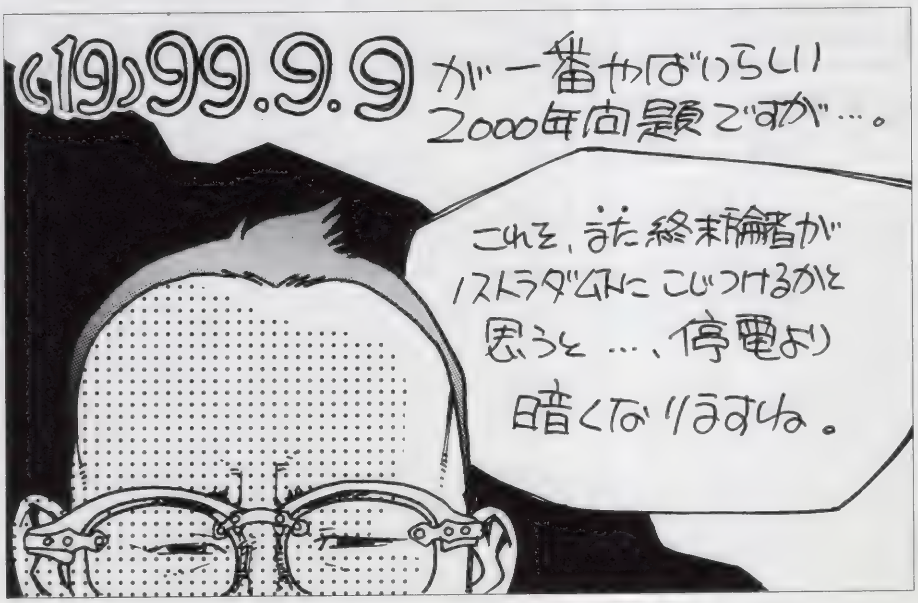
現在、社会のあらゆるシステムをコンピュータが支えています。交通のように人命に直接かかわるものから製造業に至るまで、コンピュータなしでは1分たりとも業務が正常に進行しなくなる、という業種は数えきれないでしょう。

金融業のように比較的早くからオンラインシステム等を導入し、その重要性を十分認識していて、トラブルへの対策も万全であるハズのところでさえこのありさまです。2000年問題のように簡単に原因が究明できないようなトラブルが発生したら、いったいどうなってしまうのでしょう。

2000年1月1日は家の中にいて絶対に外出しないと公言しているニュースキャスターがいましたが、今回の騒ぎを見て私も外出はしないほうが安全だろうなと思うようになりました。これをお読みのシステム管理者の皆さん（この業種はけっこうゲームマニアが多いんですよ）、ご担当のシステムは本当に2000年問題をクリアしているかもう一度点検してみてくださいね。

■この原稿を書きながら、ふと自分んちの中は大丈夫だろうか……と気になってしまい、日付を設定できる機器は一通りテストしてみました。まずパソコンですが、仕事でメインで使うのはすべてマックなので、問題はありませんでした。DOS/V機も試した範囲ではトラブルがおきなかったのですが、これはトラブルが発生しても特に問題にはなりません。

日付が設定できるゲーム機も試してみましたが、ゲームプレイには影響がないようです。しかし、セーブデータなどには問題が出るかもしれません。あ、もう残り行数が少ないので、他のレポートと前号の続きは次号で……。



イラスト／菅野博之

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです（仮）



まんが／岩瀬さとみ

今日は酔っぱらいです。さらに歌ったので声もガラガラです。なのに編集部に帰ってきて原稿を書いてます。イヤーンな感じです。早く終わらないかナァ。というか、小人さーん早く出てきてぇ〜ん。

どれいのとい

ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト 落ちゲーやろうぜ！ は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！ と、なんでまだ……宣伝してるんだろうと心配になる、素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！ ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、ものスゴク楽しいですよ。いやコレほんと。

こんなに大きな実は初めてなんです。っていうか、私、まだ、この仕事初めて間もないので、慣れてなくて……イロイロ感動しちゃうんですよね。それこそ、「電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック……って聞いたときもナニが何だか判らなくて。リニューアルで見やすさUP！　写植文字はちょっと小さくなったけど、見慣れちゃえば全然平気！　って言われたってねぇ……判らないですよねぇ。あ、判ります？　ちぇっ。私だけなのかなぁ。こんなだから先輩に「バカ」だの「ヒゲ」だの「トロロコンブ」だの言われちゃうんだよなぁ。酷いと思いません？　ってすいません……この実の話でしたね。この実……大きいでしょ？

なんか、お酒を飲んでこういう原稿を書いていると弱点としてキーボードのミスタッチがめDYZIAHPOW……目立ちます。ちょっとシャレになりませんね。

ちゅーか、そんなしめ切りの日に飲みに行くなっーの。トホホ



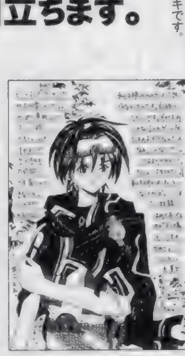
▶宮城県　子港あらたさん：発売されました！　やりました？　キャラゲー系なのに超良いデキです。



◀京都府　ポリエステルさん：ゲーマーでない人も手軽に楽しめるいいゲームですよね。ちょっとHだし。



◀神奈川県　野村たまさん：動きがね、かなり良いんですよ。また、なんか、クルクルしてるっていうか

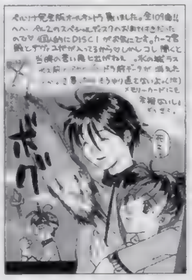


◀栃木県　綾瀬七美さん：この辺の音ゲーは専用コントローラが必要になってきますよね。

▼大分県　英桃さん：ありがとうございます。精進いたしますのでハガキ待ってます。



◀滋賀県　仙蛙さん：スキ無しですね－　怒濤のごとく楽しみまくるのです！　ペペーンと



◀京都府　ポリエステルさん：メモリーカードがもう少し安くなってくれれば……みんな幸せに……。

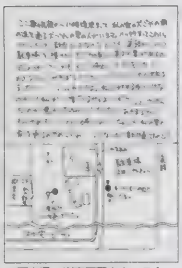


◀茨城県　機巧さん：RPGには渋いオヤジは必要ですよね。ヤッパリ。美形でない格好良さ。

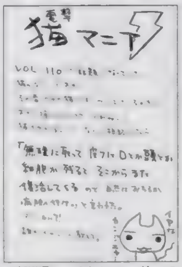


「本気になるってどういうコトでしょう？　というかですね、うちの部活の先生がよく言うんですけど、お前らはまだまだ甘い。もっと本気にならなきゃダメだって。自分では……本気になってるつもりなんですけど、他人からはそうは見えないみたいで……悩んでます。ある意味、本気になるってコトは限界ギリギリまでガンバるってコトなワケで、そうすると、自分はソコまでなのかなぁとイロイロと諦めてしまいそうで」北海道　クラセンさん：

そうですねぇ……その人が今、本気なのかどうかって他人にはわからないモノの様な気がします。きっと、先生は、コレまで見てきた生徒さんと比べてイロイロ言ってるんじゃないかと思うんです　そうやって比較した上で……その人たちにはまだまだ及ばないって意味で、本気になってないと言っているのかもしれません。まあ、そんな過去の優秀な人と比べても仕方ないわけで（それこそ、きちんとどこがマズイかポイントを指摘した方が前に進みやすいわけですから）、そういう意味でもその先生は、根本的に間違っている気がします。だって…「お前本気じゃないだろう！」と言われたら、「俺は本気のつもりなんだけどナァ…」ってなりますよね　やっぱり　さらに……ソレが限界かどうか　それも本人じゃないと判らないと思われます　いや…もしかしたら本人にも判らないことなのかも　後で気が付くコトなのかもしれません。「あぁ私はあのとき本気だったんだ…」と



▲岡山県　樹宮医平さん：ストーカー入ってますよね。酷いようなら警察へ　GOです



▲新潟県　ハチさん：こ、怖いですねぇ。ダニは猫にとって永遠のテーマらしいですからねぇ。



▲滋賀県　藤崎尚さん：弱音を吐いても頑張ればOKですよ。自分なりに戦いましょう。



▲茨城県　みなみ流水さん：悪口ない方がいいですもんね。編集部では本人の前で悪口の嵐ですが。



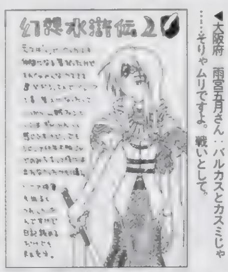
▲埼玉県　山吹日和さん：泣きそうになりますよね。ほんと。タイミングって大事だったりします。



▲北海道　れいなさん：やけくそでももう1度！やり直して、さらに条件満たして……ハッピーEDにたどり着きましょう！



◀福島県　ナミのさん：というか、眼帯で「若」は正宗だと思いますよ。どー考えても。



◀大阪府　雨宮五月さん：バルカスとカスミじゃ……そりゃムリですよ。戦いとして。



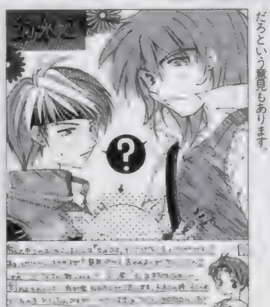
◀北海道　吉田ちかげさん：誰でも楽しめるボードゲームですからね。

「食べ物の好き嫌いってどう思います？　私はメチャクチャ偏食なんですよ。野菜関係はほとんど食べれません。毎日ハンバーガーのレタス、ピクルス抜きばかりです（笑）。こういうのってヤッパリ、直した方がいいんですかねぇ」茨城県　御飽直人さん：

あまりにも片寄っている偏食は注意した方がいいと思われます。それこそ、肉関係しか食べないのはものスゴク危険らしいです。甘いモノの取り過ぎとかもさらに危険です。ソレが原因で即、死につながるワケではないにしても、抵抗力はガンガン低下していくらしいですから。鼻血が出やすかったり、目眩がしたり。体調が不安定になりやすかったり。肥満も限度を超えるとある意味病気ですが、それと同等のヤバさらしいです。まあ、ハンバーグなら中に微量でも野菜が入っているから……大丈夫？　同じ偏食でも、野菜だけっていうのは大丈夫みたいですねぇ。元々人間が草食動物だったからかどうかは判りませんが、ベジタリアンという言葉が証明しているように、野菜だけを食べてますって人が世界にはたくさんいるのです



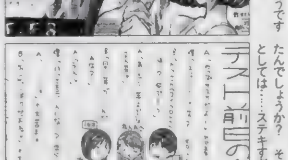
◀鳥取県　ねこ香織さん：香さんやギャリソンなど、お店の店主には魅力的な人多いです。仲間にできたら良かったのに……。というか、昔の仲間をパーティに入れたかった。



◀群馬県　りょうすけさん：まあ、今回は恋愛からみのイベントはそれほど無いですしね（アイリくらい？）。って……。笑。そうじゃないだろという意見もあります。



◀茨城県　髙崎忍さん：ベタベタは見ててむかつきますからね　ってそういうワケでも無さそうですが。どうせなら。ねぇ。



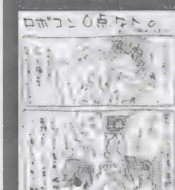
◀東京都　涼風さん：笑。なんていうか……5時間も友人を待ってたんでしょうか？　その間の会話としては……ステキすぎです

ロボコン0点な人

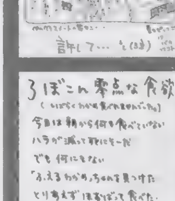
果汁10％未満

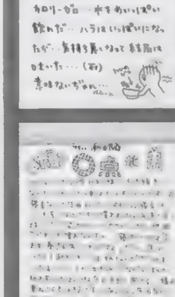
「エピソード1」面白かったっすよ。まだ見てないけど。[illegible]　（は）

おかげさまで今回もゲーム[illegible]できました。「ディノクライシス」です。「バイオ」みたいなゲームかと思ってたら、「バイオ」みたいなゲームでした。[illegible]終わらせたので、ベストエンディングではない[illegible]ようです。[illegible]かなりパズル性が強くて、プレイが止まることもありましたが、いずれもちょっと考えれば解ける代物。終わってみて、このゲームの最大の見所[illegible]レジーナの尻でしょうか。[illegible]むしろそれしか印象に残ってないというか（笑）。サクサクと進みすぎなのかな、とくに苦労した覚えはないし[illegible]モードでプレイしたので、戦闘に気を使わなくてすんだのも原因かも。なんというか、妙にあっさりしたゲームでした。しかしまあ、[illegible]最後までプレイできたのだから、良くできたゲームであることは確かです。ただ、果たして2回目をプレイするかどうかは[illegible]



◀[illegible]さん：クラスで大ひんしゅく





できます　これも値段を考えるとスゴイ商品です。いや、技術の進歩ってすごいもんですね。ほかにもMSインアクションというガンダムのアクションフィギュアも買ったのですがわずか1000円という値段で相当なプレイバリューを持っています　なんだかここのところ、ロボット系のおもちゃが熱いですね。そんなワケで最近は貢ぎ先がすっかりバンダイになっています　とはいえタカラ系も忘れてはいません。個人的に一番気に入ったのはミクロステーション。思いのほか大きくて置き場所にかなり困ってますが、やっぱ基地系のおもちゃはいいですな。しかし我が家にはあれをフル展開させるスペースはなかったりして。ほかにもごちゃごちゃと細かいものが増えているし、一時の勢いはないにせよ、ゲームよりも確実に出費していることは確かのようです。それにもうすぐジャフコン、ワンフェスとイベントが立て続けに起こります。いよいよ部屋を整理しないといけないようですな。　（ほ）

ケツはいいよね　人類の宝だよ　うんうん　（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。100号からは心機一転！　ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指します（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いたり、傷ついてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（奴隷関係ならコーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒は処分されてしまうので、1枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）を書いて下さい。イラストなど、鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。増刊のDの「CDの奴隷」でのみ募集していたCGは本誌でも募集中です。必ずハガキ（大の紙）にプリントアウトして送って下さい

しかし……新しいパソコン買うたびに、エロゲーが気になっちゃうオレラ　とほほ（魔）

久しぶりにさくらやに行き、超合金魂のコン・バトラーVを買ってきました。いやー、これはスゴイです。コンVの超合金5体セットといえば、小学生の頃の憧れの的でしたよ。ちなみに当時の私といえば、コンV5体セットを2セット持っていたというボンボンだったもんで、そりゃーもう自慢しまくりの毎日。いやー、懐かしいですね。すぐに壊しちゃったですけど。それにしても当時の超合金といえば似ても似つかない代物だったのですが、今回の超合金魂バージョン、さすがに現代の技術力の粋を集めた商品だけあって、合体前、合体後のプロポーションは完璧ですね。それでいて十分な可動を確保し、ありとあらゆるオプションパーツで必殺技を再現。これはあの高い値段にも納得できます。そしておもちゃでもう1つ、超合金版ガンダム（可動戦士ガンダム）も購入。安彦氏のデザインを追求したもので、これまたスゴイデキです。スケールが小さいのは残念ですが、とにかく可動の範囲が半端じゃない。オプションパーツも豊富で、かなりの勢いで遊ぶことが

ギャルとゲームとなみだとちくび

いよいよ新しいノートパソコンが動き出しましたよ。といっても特別新しいコトを始めたわけでもなく、原稿書きにしか使ってないんだわ。あ～、「SEEK2」やりてぇ。　（中）

新しいパソコンを確保したことで、これまで働いてくれたDOSマシンは引退同然。ま、HDが暴走するという爆弾を抱えたまま原稿を書いてたくらいだし、時間の問題だったけど。でも、これからは起動させることも少なくなるだろうな、と思ったらちょっと寂しさもこみ上げたりして。そこで、最後のひと働きにハードディスクに入ってるエロゲーを振り返ってみることにしました。誰でも知ってる系だと、「同級生」2作。蛭田マジック炸裂のセリフ廻しがかなりイケてたね。「1」は何度遊んだかわかんないくらいだ。クリアの半分はよしこ先生目当てだったが。「2」はめっちゃ難しくなってやる気ゼロ。結局オキニだった美佐子さんをゲットして止めたんだっけ。この2人と「愛姉妹」の雪絵さんによって、俺のしっとり年上系好みが確定したも同然だったりする（笑）。え～っと、他には「殻の中の小鳥」か。SLG系じゃ唯一全部の絵を見たな。カードバトル風調教がラクチンで◯だったせいだ。そういや、続編のWindows版を待っててそれっきりだったよーな。「ハーレムブレイド」はRPGとしての完成度も高いけど、それよか必要メモリの多さが印象的。このゲームのおかげでメモリ確保の技を学んだ諸兄も多かろうて。うーん、他にもいろいろあるけど、どれも今となっては思い出。



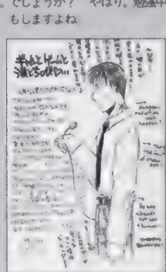


▲岡山県　速水由花さん：そういうゴッコ遊びは楽しいですよね。メチャメチャ。ノってくるとさらにヒートアップ！

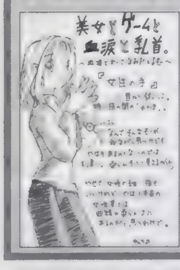
▲栃木県　マルガリータさん：オカッパでしょうか？　やはり。勉強中って感じもしますよね



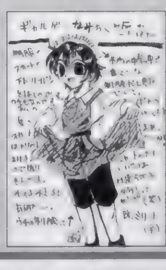
◀宮城県　蒼月あるえさん：多いですよ。猫耳マニア　ネコマタとかをレベルUP！



◀埼玉県　オサワ菜摘さん　人間以外って魅力ありますよね　人語を解する



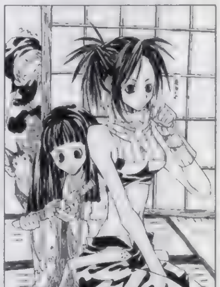
◀東京都　樹村Sさん　手は独特の美しさがあると思うんですよ。はふ。



◀千葉県　ミリートさん：H度とかそういうコトをいうレベルじゃないですからね、



◀滋賀県　とおのたかおみさん：難しいと評判です。Tが得意な人ならソレなりに大丈夫なんですけどねぇ。　3DAC



◀埼玉県　ヒウラムトさん：触らせちゃダメですね。大刀よりも小刀の方が確実に斬れますから



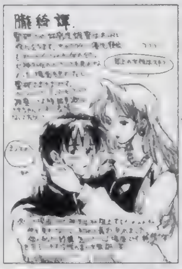
◀[illegible]　北大きしめんさん：対戦とかでも楽しいですよ　フールのバカっぷりがナイスなのです



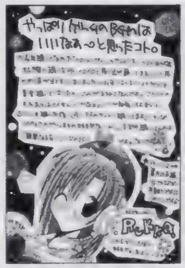
◀宮城県　山形紅子さん　まあ、向き不向きはありますからね　特に今回はドローがアレだと……



◀大阪府　昭直利さん：外伝で明らかになる仲間たちの様々な性格　いいですよね



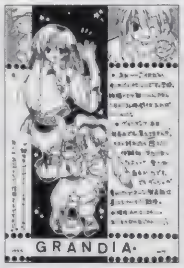
◀山形県　日野晴火さん　魔性の美人女教師　いいですねぇ。なんだか……スゴク



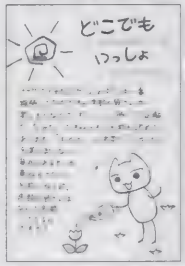
◀東京都　水都花鈴さん：勉強しないとなんですよねぇ（笑）　そういう時に限って



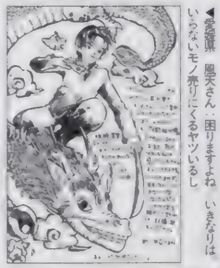
◀埼玉県　紺野みちるさん：キャラの個性はもう、バッチリですよね。イケてます



◀埼玉県　宮崎あさみさん：テスト終わったら～と思うと……ワクワクしちゃいますよね



◀秋田県　霧久れいさん　楽しいですよ　本当にイロイロ企画も考えてますから



◀愛媛県　風天さん：困りますよね　いきなりはいらないモノ売りにくるヤツいるし



◀岩手県　達珠さん：そうですねぇ　出ますよね　なんだか、ヤバイくらい　お金が……





▲神奈川県　森村有利さん：騎士は信ずるモノのために命を賭けるのですから

◀北海道　朝霧レイさん：妖精ですよねぇ？　雌雄ないですよねぇ？　女？

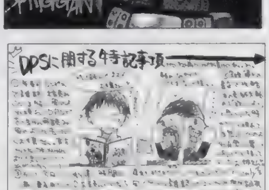
▶千葉県　ちったんさん：クリア後のオマケ要素がたまりませんからねぇ……　増刊Dにセーブデータが収録されるのを待ちます？　全体的なデキは悪くないと思うんですけどね……



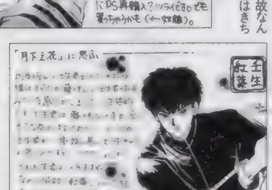


◀北海道　十二郎さん　たびたび止まるようになると、まずは音楽ゲーがツラクなりますよね

▼石川県　杓子定規さん：何故なんでしょうねぇ？　紅葉　由来はきちんとしてそうですが



◀[illegible]　雨木冴さん：立ち読みはダメです！　というか買って下さい！　死活問題です！　本当に！





各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

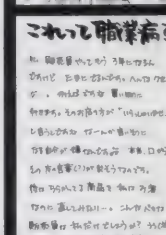
「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。

「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！　かもしれなかったり。



◀神奈川県　松山由美さん：掃除って[illegible]力がいるんですよね。ものスゴク。大変です。



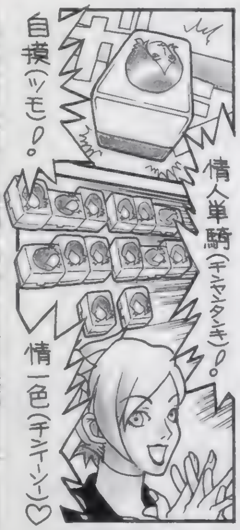
◀神奈川県　[illegible]みなとさん：ついついやってしまいそうになるコトって多いですよね。

新コーナー大募集！
「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！　何かを。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（1：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン&お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！　その他にもテレカや豪華なアイテムがもらえると思われます！　みなさんガンバってみたり、みなかったりすると、楽しかったり楽しくなかったりするかもよ（どっちじゃぁ）！

はじめまして……というわけではないのかもしれませんが、まずは自己紹介をしたいと思います。さとちーさんがなぜか奴隷を卒業してしまったので、新メンバーとしてこのコーナーに登場することとなった、ゴーダです。俺の名前には、ゴーダの「ゴ」の字もなく、ましてや剛なんていう名前でもありません。さらに、実家がチーズ屋さんというわけでもありません。では、なぜ「ゴーダ」という名が付いたのか？　あれは、本誌Vol.37、211ページの「ドラえもん2　SOS！　おとぎの国」の紹介で、「すばらしいゴーダの勇姿に、おもわず拍手。あざやかっ！　パチパチパチ」と書いたことが事のはじまり。「ゴーダ」にはチェックが入り「ジャイアン」と変更され、以来、俺はゴーダ。よろしくお願いします。　(ゴ)



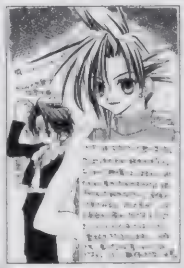
ランキング発表

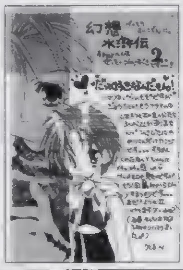
195：樹宮匡平
170：小見幸子
155：くめた夏緒
145：ねこ香織
140：トモ
135：東本夕夜、RATA
130：雨宮五月、にいさま
120：CUSTOM、
：白河風華、ちったん
115：鯖田ユキ、宮崎あさみ
110：佐戸原ひろあ、昭直利、
：布施唯華
105：楓来らみー、小島要、
：長尾叶矢
100：SATOMI、藤咲尚、
：藤苺らえる
95：いちがやまみ、英桃、
：スティーブン
90：葛城ヒナユキ、如月二月
：民てる戸

●85：秋山たつみ、綾千、祥人、週末の怪人、十々夜、水上陽平、ゆず21号、蘭丸、●80：秋月枯都、すだこ、●75：いふじこう、風天、亀道楽、桐生新、田中将司、名古屋の妹、ばらスィー、ヒウラムト、日野晴火、みなみ流水、●70：楓月さらら、キノピコン、ごぢうり、サハライワリ、せんづき千春、ぞう、貴音しゆり、のぶすけ、ひろたかまつこ、ポリエステル、●65：菊地涼、彩軌彼方、朱見珠、白河勇魚、白犬、ののき、藤崎あすか、ポリンポリ、●60：明石知子、彩秘、鴉アヒル、樹村S、ゲーム一家、水鶏、仙蛙、鶏肉、乃亜、水月ユーリ、もやし、連珠、●55：いわきゆーし、卯月レイヤ、スっちょん、太一、瀧上アサオ、TOMY、とるとる、永原咲耶、NoMi、のみねこ、ハリガネ、山形紅子、山師、ユズコ、籠百蓮

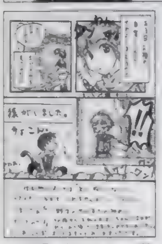
50ポイントは16人。あなたのハガキがDPSどを作る！

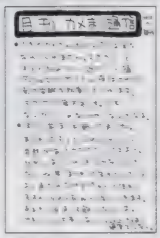

◀静岡県　ナギさん　キーボードは慣れるしかないです　ガンバって下さい

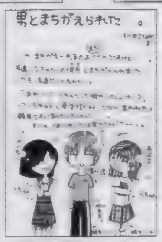

◀静岡県　南さつきさん　個人の趣味ですからね　それはそれでOKだと思われます



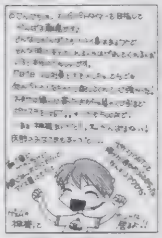
◀鹿児島県　猫ノ都りとるさん　好きなキャラで頭が一杯になっていく感覚　いいですよね

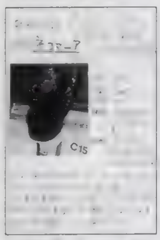

▲三重県　真白るいさん　笑まさに　サルゲッチュ　ビビりますよね　それは

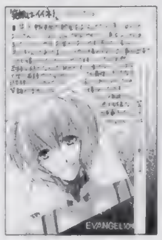

▲東京都　まりやまねさん　大きな熱帯魚屋さんとかには売ってますよ。



▲東京都　涼風さん　ちょっとガッカリですよね　自分である程度は判っていても。


▲兵庫県　真嶋勲さん　大変だと思いますけど……ガンバって下さい

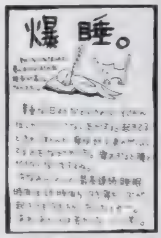

▲神奈川県　もこさん　顔がカワイイハズなのに……後ろ姿、つれないです。



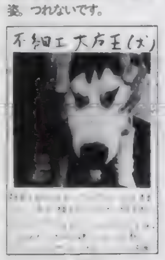
▲埼玉県　山吹日和さん　どうにかしようとガンバルのがいいんですよ。ね。



▲東京都　諒胡さん　編集部でも親指根元をざっくり切って、入院した人います。

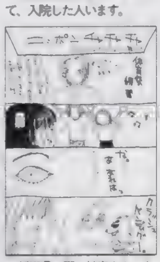


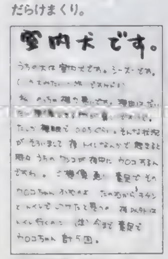
▲東京都　晶風さん．ゴロゴロ　いいですよね　だらけてだらけまくり。


▲神奈川県　涼風さん　こ、怖いっていうか…怖いです。引っ張らなくても……。



▲兵庫県　＊いちごさん＊．お菓子はくるらしいですからね　体重ドンドン！


▲新潟県　天一神恵さん．ありますよね。似てるの。で、笑えてきちゃうの



▲神奈川県　葵みなとさん：夜中のトイレはドキドキですね。ぷにゅ。

読者参加小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは8月10日消印有効。イメージイラストも募集中！

●獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー。この2人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティにギルドから派遣されたシズハという女刀使いが加わることに。

倒れた獣車の周りに、おびただしい数の召喚獣ミカガミが飛び回っている。以前、ローディンに聞いたとき、彼女のレベルでさえ同時召喚は「4匹がやっと」ということだったから……今、見える範囲にいるだけでもそのミカガミの総数は……20匹近い。尋常な数ではない　獣使い1人に1匹と考えれば20人近い獣使いで構成された盗賊団ということになる。

「？　なんか……へんだな」

－そうですね、御主人様。ミカガミは中央の獣車を囲むように……まるで護るかのように飛び回ってます－

ローディンもその辺に気づいたらしい　こちらから攻撃を仕掛けるコトなく、車に近づいていく。ミカガミは相変わらず激しく動き回っているが、さっきのように襲いかかっては来ない。

「やっぱり……この子たち、敵意のない人間には反応しないようになってる」

カチャ！　シズハも刀を鞘に収めたようだ。

「誰か……いる」

ローディンが近づいた獣車は倒れている他の2台よりも大きく、よく見れば装飾も荘厳　明らかにこの隊列の中心人物のモノらしい。……よく見ると倒れている従者、というか、聖騎士たちは刀傷をおびている　？　聖騎士？　この盃にマリネムの葉の絡み合う紋章はファルディア聖騎士団員！　ファルディア聖騎士団といえば大陸東部の覇者、ティニア帝国の最強部隊だ。それが……悲鳴が上がってからそれほど時間が経っていないのに……こんなカンタンに……！

「手だれが……3人」

シズハが右手の森を見つめながら呟く、確かに……右手の方に離れていく人の気配を感じる。

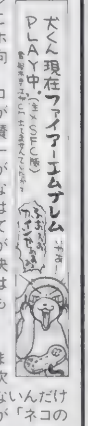
秋田県　村雨剣吾さん：


◀宮城県　白河風華さん　大柔……なんでしょうかねぇ？　楽しい感じでOKです。

ハードの神様の犬Σ

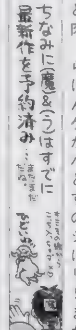
いかん！　近頃すごく涙もろい。「リップスティック」を観てジ〜ンときちゃったりね。やはり、三上博史の演技には独特の「臭さ」と哀愁があっていいですわ。そういえば、7〜8年前に小泉今日子と共演していた「少女に何が起こったか」(だったかな？)も記憶に残るドラマだったなぁ。青田三郎とか(懐かしぃ〜)。　(犬)

で、いきなりなんですが「十兵衛ちゃん」凄まじく売れているのか初回フレスが少なかったのか、品切れショップ続出ですね　DVDソフトでこんな事態を目の当たりにしたのは初めてだなぁ。インターネットでも某十兵衛ちゃんBBS(仮称)では「DVDの1巻探してます〜」みたいな書き込みであふれかえり、全国的に品薄のようです　ま、すぐに再フレスされますよ(笑)　でも特典はないかもね（というか、付いていたら斬る！）久しぶりに買って優越感に浸れたソフトである反面「品切れ」という恐怖の虫が疼き、「ナデシコ劇場版」を予約してしまったのはナイショです(苦笑)　なんちゅーか、保険ですよ保険。10月売りのソフトを7月に予約する自分も情けないですが、予約受付開始しているショップも「おぬしヤルな！」って感じでしょうか　DVD……　なんかLDみたいにヲタクの必須アイテムとなりつつあります　洋画のタイトルも偏っているし　個人的には「ホットショット」とか観たいんだけど(苦笑)、日本人ってこういうパロディー(ナンセンスギャグ)を観て、「アホくせ〜(爆)！」って心底笑えないのかなぁ　海の向こうじゃ「エピソードⅠ」の記録抜いたんだよ？　タイトルは忘れちゃったけど、何とかっていうパロディ映画　日本って、つくづく笑いに対する評価が低い国だと感じるのは自分だけ？　感動大作＝賞賛というのは感情が貧粗すぎない？　近頃のエンターテインメントすべてに言える傾向だと思うんですが(ちょいと偉そうだけど)　そんなわけで、大好きな「スターウォーズ」も「エピソードⅠ」に限ってはブームが過ぎた頃にコッソリ観賞しようかと思っています　まったく関係ないですが、「星界の紋章」が思った以上に面白かったので2巻以降もゲット決定！　基本的に「サイエンスアイ」系が好きな人は気に入るの間違いなし!?　素敵だろうな〜、幾つもの星々が瞳いっぱいに広がる瞬間って♥



★何故に今、SFCの電源が入っている？★

ちと私事が過ぎたようで、残りスペースが足りません　(魔)さんに怒られそうです(苦笑)　べつに次世代PSで書けるネタが尽きたワケじゃないんだけど、無茶すると次号からココのスペースが「ネコの肉きゅう〜ハム彦のロシア風味〜(仮称)」となり、「バキューン！」……(犬)刑事殉職となる(つまり葬られる)ので自粛　久夛良木氏よりも偉かったら書けるのにねぇ(無理！)　で、TGSまでおあずけなんですよ(涙)　ところで、みなさんが所持しているゲーム機で稼働率が一番高いハードってなんですか？　やっぱPS？　大穴で3DO？(爆死)！　バーチャルボーイ……素敵かも　さてさて、自分はというと、PSやDCはほとんど動いていないんですよ　じつは今、SFCをほじくって「FE〜聖戦の系譜〜」を遊んでいたりします　じつは「FE」シリーズでコレだけクリアしてなくて(苦笑)　9月に最新作「トラキア776」が出るから、この際クリアしてしまえ！　と遊んでいるのですが、すでに5年前のソフトだというのに楽しめるのよ、意外にまあそれはイイとして(笑)、近所にロッピーがないからヤバイっす(最新作はロッピー書き換え専用)　半年前に潰れちゃったんだよね、ローソン　そのくせ、7時11時は近所に3軒もあってイヤ〜ン！



●今はこれだと思うのです●◆

(さ)さんに代わって、今回からここの担当となった(ハ)です。一体何を書いていいものやらと悩んでいたら、(魔)さんに何でも好きなコト書いていいよと、優しいお言葉をいただきました。しらないよ。でも、言われたのでそうします。

先日、カナダで働いているウチの兄貴の子供(少女)が夏休みを利用して日本(ウチ)に帰ってきました。カナダの小学校ではどんな遊びが流行っているのかと聞いてみると、「ポケモンカードだよ」と意外な答えが。最近新聞で海外で「ポケモン」ブームという記事が載っていましたが……むーん、ホントでしたか。さらに詳しく話を聞いてみると、通っている学校には低学年、中学年、高学年の3つにわかれた「ポケモン」クラブというモノまであるそうです。活動内容は週1回、学年別に「ポケモンカード」バトルをするとか。金髪の外人のお子さまたちが、「ワォ！」とか「アウチッ！」とか絶叫しながら「ポケモンカード」で対戦している姿を想像すると、なんか微笑ましいですな。一度見てみたいもんです。

話は変わりますが、私のバイオCIS。買ってから1カ月、カメラ機能しか使ってないコトが判明。で、今月はついにプロバイダ契約をするつもりです。そして、自宅でインターネットを楽しむことを画策中。また今月も金欠になりそう(涙)。

だし。とはいえ、日本製のTCGの中には、イラストレーターを見てちょっと欲しいなと思うのもあったりしたのも事実。何か1つにでも手を出すと、一気に転がり落ちてしまいかねません。例えば、このイラストレーターのカードだけ欲しいと思っても、そう思うイラストレーターは概ね人気があるので、レアである確率が高いんですよね。もっと具体的にいうと、何とかっていうカードゲーム（タイトル忘れた）の七瀬さんのカードだけ欲しいとか（絶対レアだよ）。ここのところ、ただでさえおもちゃと医療費と電話代で出費がかさんでいるので、なんとか自重せねばなりません。果たしてできるのかどうかは分かりませんが、慢性的にお金がないのでなんとかならないこともないでしょう。しかし予断は許さない状況です。たまたま立ち寄ったお店で、うっかり末弥先生のカードが発売されたことを知ってしまったのが間違いか　知らなければ出費もなかっただろうに。しかもそのとき悪いことに手元にお金があったし……。　(ほ)

日本人の笑いに対する体質と合わないんじゃないかなぁ？　あの手のハロディは　日本人の笑いってスゴク考えてあると思うよ　アレよりも　良い悪いは別にして　(魔)

大人気らしいね……事件起きないといいけど　(魔)

デジカメ、やっぱ壊れてました。記録でエラーがでるのでフォーマットしようとしたら、「フォーマットできません」……。そこで本体に最初からついていた2メガのメモリーに差し替えたら、ちゃんと撮れました。どうやら完全にメモリー（別売りで買った16メガのヤツ）が逝かれてしまったようです。たいして高い物でもないし、2メガでもなんとかならないこともないので（むしろ2メガで十分）別にいいですけどね。それにしてもせっかく買ったのに使ってないなぁ。買う前はあれだけ撮りたいと思っていたのに、買ってみるといつでもいいやぁって感じで全然撮ろうとしない。今に始まったことじゃないにせよ、どうにも無駄が多いね。私の人生は。　(ほ)

「実は短いスカートをはくのが趣味です。まあ、モデルさんとかと比べればそれほどでもありませんが、そこそこ足は長いので（胸がないのでよけい……）、つい見せたくなっちゃうっていうか。超ミニまではいかないですけど、短いスカートをはいて街を歩くと、男性の視線が本当に違うんですよねぇ（笑）。で、1度だけ実験したことがあります。シャツのボタンを4つ開けて、ブラジャーを見せるのと、ミニ＋スリットでショーツ（脇）を見せるの、どっちがドキドキさせられるか。結果は……スカートでした。なんか、最近のキャミソールの流行なんかで、見せブラが普通になってしまったので、シャツをはだけてもそれほど気にしてもらえないみたいです（笑）。その点、スカートは……」大阪府　クラスレバンドさん

ピンチ、ピンチ、大ピンチ。確実、絶対に足を洗ったトレカにまたも出費の予感　というか、すでにしております。原因はそうアレです。もうお分かりとは思いますが、「末弥純ハイビジュアルカードコレクション」なるトレカが発売されてしまったのです。タイトルが「神威」になっているので、以前発売された画集からのセレクトかな。「W-Z」を始め、あれやこれやに至るまで、なんと150枚。そのうちスペシャルカードが18枚あって、ボックスカードなる箱で買うと1枚ついてくるカードが3枚もあるんだからたまりません。これは最低でも3箱は必要ということでしょうか。取りあえず発売と同時に1箱買いましたが、コモンが6割程度、スペシャルが5枚といったところでしょうか。このペースだとかなり根気が要りますね。困りました。このトレカを買ったとき、あらためてTCGの世界を覗いてみると、もうワケの分からないゲームが乱立していて、とても手を出せそうにないですね。MTGは知らない間に第六版になってるし、三国志は2種類あるみたい

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、ＭＶＰ狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）



手軽に参加したい人は

HP	＿	全部を足して25になるようにする
つよさ	＿	
かしこさ	＿	
すばやさ	＿	
こううん	＿	

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト81はリックヘディング枢軸国のダア地方領主、ダエル男爵の奪回です。男爵は鷹狩りの途中、単騎行動を取った際に何者かに拉致され、身柄を拘束。その後、屋敷に身代金の請求が届き、誘拐事件であることが判明しました。枢軸国側は、軍要職である准将に就いている男爵を誘拐されたことで、軍を動かし一気に事件を解決しようと計りました。が、盗賊団の影に、最近、特に領土問題などで枢軸国と争うことが多いハールーフ共和国が見えかくれする段になって、枢軸国側は両国間の紛争とは直接関係ないギルドに事件解決を全面依頼。クエストとして設定されました。選択は次の3つ。①男爵領の捜査から開始する。現場検証など実地検分を中心に。②男爵領からハールーフ共和国との最も近い国境地帯の探索から開始する。③ハールーフ共和国首都、ノイハウゼンでの官公庁への調査から開始する。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定されます。

しめ切りは、次号本誌（117号）発売日の8月27日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど81」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の120号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第117号　8月27日発売号：第112号発表
第118号　9月10日発売号：第113号発表
第120号　9月24日発売号：第115号発表

今回のあて先は「ＤＰＳど81」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

A：ソード使い：ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B：カタナ使い　戦士とは少し違う刀を使う戦士　力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係　かしこさも必要

C：拳法士　拳法家　すばやさが重要　気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復　クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良

D：糸使い　糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。

F：火の操術士　G：水の操術士　H：風の操術士　：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士　J：水の符術士　K　風の符術士　符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N：聖戦士　聖なる戦士　邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える　つよさ、かしこさ両方が必要

O　侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要

P：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い　風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要

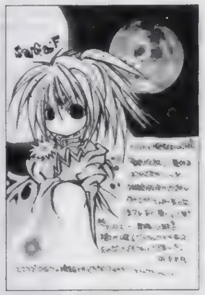
Q：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要

S：重力使い：ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

次のページは110号募集分の発表

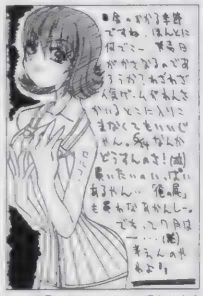

▲神奈川県　天城らみあさん：ものすごく良いですよ　マルチシナリオがステキな感じです

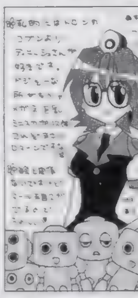

▲新潟県　うとかさん　みんなステキなアタマですよね　毎日のセットに時間かかりそうです　買って下さいね





▲千葉県　桂馬亭さん：地味だけど楽しいんですよね　行商ＳＬＧ好きにはたまらない所あります


▲三重県　あおべーさん：重なりますよね　でもここ何カ月かＰＳは重なりっぱなしです


◀東京都　まりやまねさん：まあ、変態なら変態で楽しめる道が残されてますし　笑



▲埼玉県　NoMiさん：描いて下さい！　あと毎日、悩んで悩んで悩みまくりましょう。大事ですよ。ソレも。

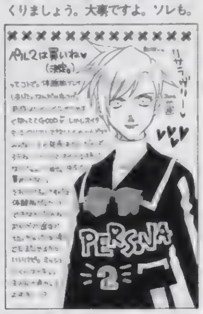


▲大阪府　泉ノボルさん：この2つ同時に壊れたのは痛いですねぇ　特に冷蔵庫。アイスドロドロですし。



◀岡山県　如月ひかるさん：姫様ですからねぇ。でも、歌うんでしょう。当然。バリバリに

◀埼玉県　白河勇魚さん　あの真珠がイロイロとお話に絡んでくるみたいです。取れちゃうと死んじゃうみたいですし。

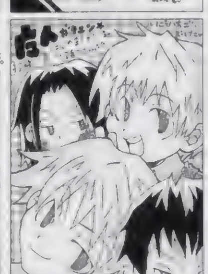


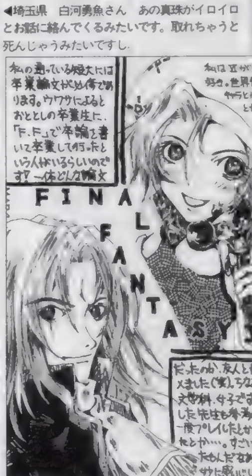
▲京都府　茉坂柊平さん：主人公の声は渋すぎって意見が多いです。ステキっていう熱狂的なファンも多いですが。



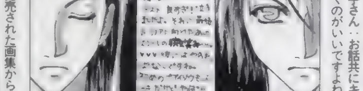


▶？県　K.AXさん：受けますよね。バイレーツがらみで熱烈アタック！


▲新潟県　いごいちごさん：ちょっと年齢下がっている気もしますが……って本当はこんな感じなんですよねぇ



▲栃木県　マルガリータさん：元々卒論は自由ですからね。研究できるだけのネタがあれば大丈夫なのです！



◀秋田県　狩宇さん：お話共にキャラが成長していくのがいいですよね



◀大分県　英桃さん：インクこぼすとダメージ大きいですよね。泣けます

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。笑。最近は普通のファッションがスゴイですよね。街を歩いていてドキドキすることも、珍しくありませんし。

奴隷のDOREIど

新しいパソコンも買ったことだし、久々にパソコンゲームを……と思いましたが、バイオC1－Sの小さい画面ではちょっとやりにくそうなのでやめました。でも、外部モニターと、キーボードを買えば!?　とも考えましたが、「デスクトップを買えばよかったじゃん」という、実にまともな意見が頭の片隅から出てきそうだったので、忘れることにしました（涙）。なにせデジカメと、あの小ささで買ったのに、肝心の「実用性」を忘れていました。ちょくちょく遠出するなら良かったんですけどねぇ。でもスキャナーだけは欲しい。別にCGを始めようと言うわけではないんですが、ちょっと必要になったもので……（何に使うんだよ・笑）。性能を求めなければ、そんなに高いものじゃないし。お金貯めようっと。　（う）

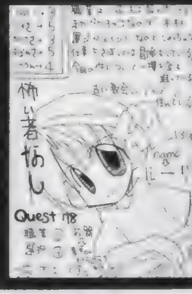
郎作）……1冊丸々使ったナミや村人たちの全てを一掃する「あたりまえだ」。……くぅルフィ……男前、泣ける。そこから先は週刊ジャンプの連載で読んでたから、知ってるんだけど、ワクワクしちゃった。てへへ。そして「エアマスター」7巻（柴田ヨクサル作）。前作「谷仮面」で超ド迫力格闘と愛を描ききったワケだけど、ソレに比べるとちょっと展開がパターンでストーリー的にはたるい……かな。でも格闘シーンはバッチリ。なんか妙なH加減もいいなぁ。あとは……「輝夜姫」13巻（清水玲子作）はいつ終わるんだろう。ツライ戦いがずっと続いてるんだよなぁ。別に極悪非道なシーンがイヤだってワケじゃないけど、この手の多分解決されることのない物語（ハッピーEDは難しいよなぁ）は長く続けば続くだけ、ダメージでかいと思うんだけど。いや、オレ的に。オレが痛いので何とかしてくれ。そろそろ。どうか？　「モンスター」12巻（浦沢直樹作）も最終巻かと思ったんだけど、まだだったね。連載読んでない数少ない作品なだけにコミックスが楽しみで。てへ。（魔）

Nights of Knights

クエストナンバー78発表：110号募集分

今回募集のクエスト78はリュカオンの聖剣をめぐる内乱への干渉でした。神聖アーハイド教団の内紛に端を発した争いはフュレン王国を巻き込み、通常の国と国との紛争に近い規模にまで膨れ上がりました。選択は①内乱最大勢力、国王軍への参加：最大勢力のワリにはイマイチ指揮がまとまらず、いまいち②内乱最小勢力、フェルナンド大公軍への参加：さすがに最小勢力、これも厳しい戦いになったようです。③聖剣が隠された聖ナイアス教会地下迷宮探索：①、②に比べれば楽

MVP



◀千葉県　木々下りのさん：たった13歳で大王……大変そうです。とりあえず、今回はこのキャラのように選択③が比較的ガンガン敵をケチらして先に進めたようです。薄暗しの聖剣はギルドの手から、王国軍でもフェルナンド大公軍でもない、アガレア騎士団に渡り、厳重保管されました。



◀東京都　零式龍さん：冷房の変わりっていうのはかなり悲しい気も……　いいんでしょうか？



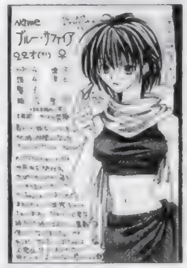
◀鳥取県　ねこ香織さん：いますよね。一言が厳しい人。トドメーって感じで



◀北海道　吉田ちかげさん：眼帯が痛々しいです。……なんでしょうか？



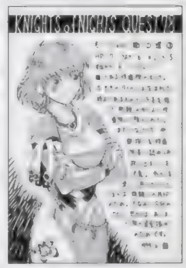
◀京都府　保科葵さん：人の上に立つ才能っていうのもありますからね。追放されたくらいじゃ



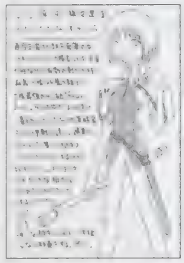
◀静岡県　南さつきさん：アンデッドは……なんていうか、臭いのが当たり前ですから



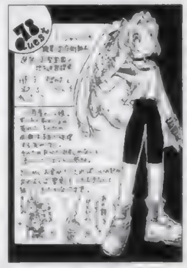
◀滋賀県　民てる戸さん：きっとそのうちウサギ呪いで彼はどこかに跳ばされて……



◀宮崎県　秋山たつみさん：蝶のタトゥーなんでしょうか？　それとも蛾？



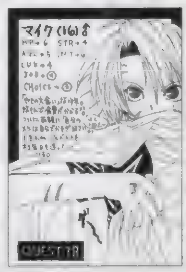
◀大阪府　雨宮五月さん：どっちにしろ……いじめ倒すのが好きなんですよね。



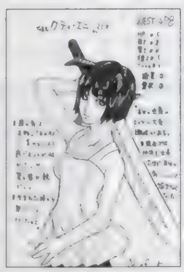
◀東京都　樹村Sさん：7歳にして既に親を見切る　まあ、それも不思議じゃない感じです



◀福井県　渚のくろうさぎさん：投げたら回収、大切ですよ　いつも売ってないですし　きっと



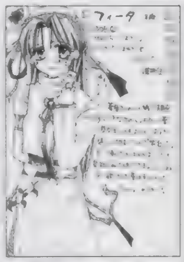
◀北海道　朝霧レイさん：どれくらい食べるんでしょうねぇ？　ハンバーガー50個とか？



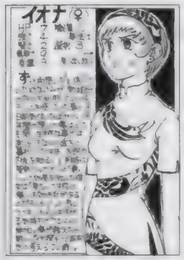
◀東京都　藤神哉也さん　別に、大人になってしまえば武器ですよね　個性



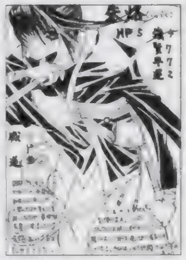
◀新潟県　大島由耶さん：実際、そういう人って多いですよね。最近



◀大阪府　秋月枯都さん：迷っちゃうのはねぇ……しょうがないですかねぇ？



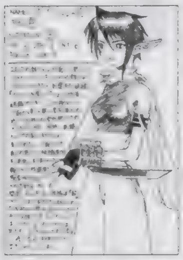
◀東京都　綿100%さん：心の傷は、自分で何とかするしかありません。ファイトです



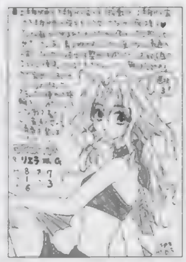
◀北海道　皐月さん：血で染まった着物は……実際はすぐ洗濯しないとですよね



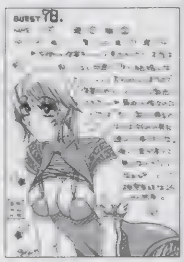
◀東京都　あけまつさん：オシャレですよね　こんなならカッコイイんですけど



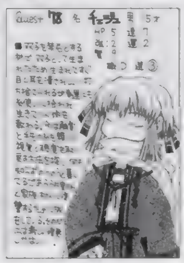
◀京都府　えすえふさん　弱点としては大きいですねぇ　火って身近なモノだから



◀福岡県　いちがやまみさん：ものスゴイレアな血ですよね　いじめられそうですが



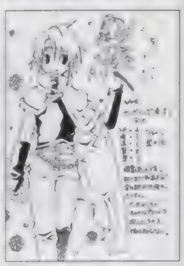
◀東京都　風間アラシさん：修行もナニもこんな服装じゃ大変そうです　イロイロと



◀東京都　松崎央美さん：なんというか……生きていくための掟は……キビシイです



◀新潟県　藤母らえるさん：アホ面だから？……ってそんな　笑　悲しいですね



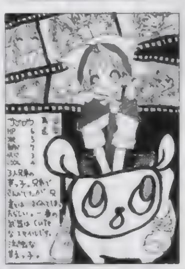
◀静岡県　滝上アサオさん：妖精は好きな人にしかなつかないらしいですし



◀神奈川県　朝霧礼都さん　何となく楽しいコメントがステキです。手が付けられなさそう



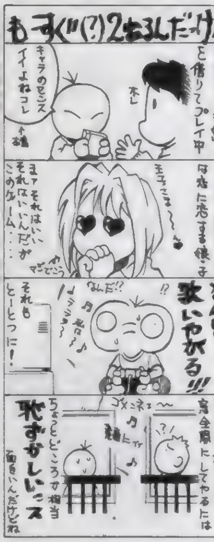
◀愛知県　名古屋の妹さん：性格設定として……ジャン　的っていうのはどうなんでしょ？　笑



◀埼玉県　来田三志さん：後ろのフィルム部分の思い出カットがいい感じです



◀長野県　貴音しゆりさん：材料切れは痛いですねぇ　常にそうなる前に補充しておかないと

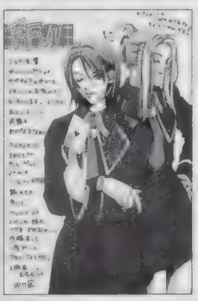




◀三重県　ぶじゅさん：毎回細かくいろいろ変わってますよね　評判は……少々アレですが



◀大阪府　ほにへにさん：そうですね、忙しい人はイライラしがちかもしれないですね



◀岡山県　綾子さん：気になりますよね。シードってことは得意武器があるワケだし。やっぱり。

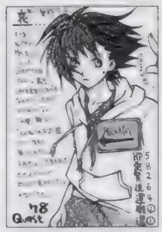


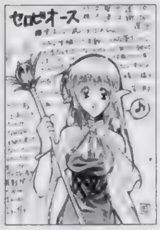
▲東京都　つかさえさん　会えないならともかく目の前にいるだけに、戦闘で使いたかったですよね。レベルアップしたんでしょうか？

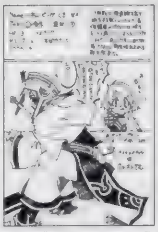
●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は6532でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚づつ、住所と共に書いてください

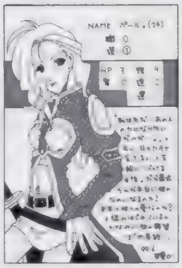
以前、ゴールデンウィークに扁桃腺をやられてダウンと書いたけど、あれから2ヶ月。実は今だに続いています。これだけ長引くと何かとんでもなく悪い病気じゃないかと疑ってしまいますが、医者は「扁桃腺は治り難いこともあるから」と結構楽観的。それにしても痛いときは猛烈に痛くて、ほかのことに集中できません。現在これを書いているときもまた痛み始めててどうにもこうにもって状態。喉だけでなく、胃腸の調子も悪くて内科にも通院しているんですが、ここで出される薬がやたら多く、喉も含めたら薬だけでお腹一杯になるんじゃないかって状況。前号の誰かさん同様、ここ10年健康診断してないんで、そろそろ真面目に受けないとならないのかも。嫌な結果が出そうですが。(ぼ)　……誰かさんではなくオレ(魔)

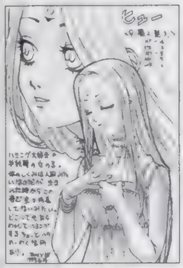

▲神奈川県　Crystalさん　そっと後を付けないと


▲愛知県　ポリンポリさん：武器にしてって……。


▲茨城県　高崎忍さん：うれしいでしょうねぇ。


▲岩手県　飯綱さん：4つ足はもう、しょうがない？

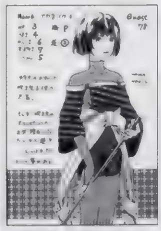

◀神奈川県　亜葵さん：そうですね。愛のために1人は殺せても……たくさんは……。

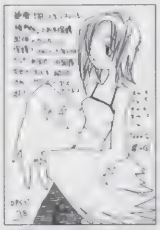

◀北海道　TOMYさん：歌を聴いてもらいたいんですよね。きっと。人がたくさんいるし。

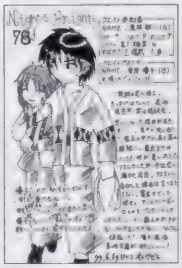

▲山形県　みるく1号さん：バカそうでカワイイ魔剣

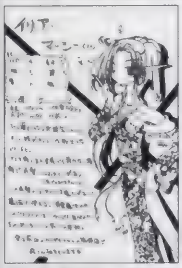


▲愛知県　星野涼さん：自分たちの領域を護るために。

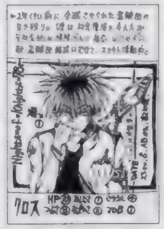

▲東京都　亀道楽さん：オリンピックあるんでしょうか？


▲徳島県　長尾叶矢さん：保護。いらないときも。

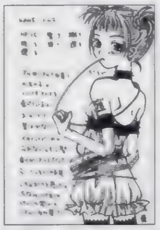

◀佐賀県　オメガゼルさん：なんで禁断なんでしょう？　キッカケが混浴だけ？


◀千葉県　スゥさん：触覚を切られちゃったらフニャフニャになったりして？

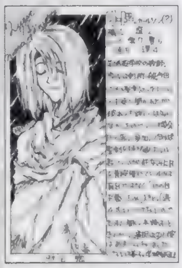

▲北海道　乃亜さん：養育費なんですかねぇ

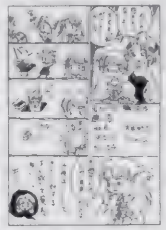

▲大阪府　まろ朧さん：染み着いちゃったんでしょうねぇ。

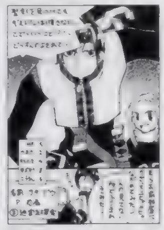

▲愛媛県　むにゃんさん：でしょうかねぇ？

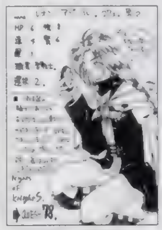

▲静岡県　藍沢いずみさん：ものすごく体に悪いでしょう。

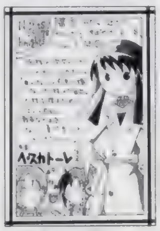

◀岡山県　速水由花さん：なんていうか……そのものズバリなネーミングがステキです。


◀物水楓さん：暗殺を教えるぅていうのは大変そうです。続けていくのが。

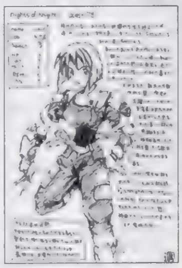

▲新潟県　高橋智子さん：頼りないですもんね

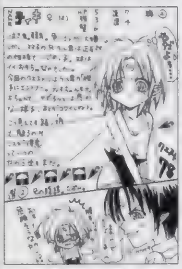

▲東京都　祥人さん：すいません。床部メンバーは……。


▲神奈川県　森村有利さん：ちょっとドキドキ？



▲秋田県　あーりさん：ニューハーフの兄は……。


◀東京都　殷勤無礼さん：他人に迷惑をかけずに生きて行きたいですものね。


◀栃木県　桂戸原ひろあさん：命がけでいじめなくてもって気がしますが。妹……なんですし。

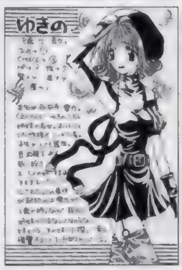

▲青森県　くめた夏緒さん：遅刻はねぇ……嫌われますし。

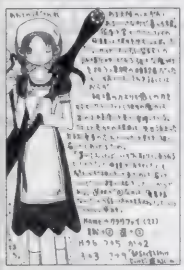


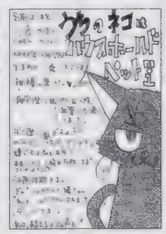
▲埼玉県　ヒウラムトさん：釣られちゃうんですね。


▲埼玉県　柏崎るいさん：シスターなんですから。

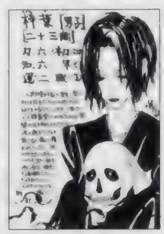

▲長野県　春日アキラさん：目からビーム……。細い？

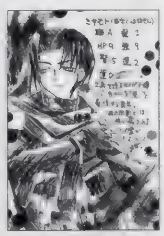

◀愛知県　藤崎あすかさん：知らないことは……悲しいですよね。やっぱり。


◀奈良県　輪廻さん：どこから親の才能がもれてくるかもしれません。



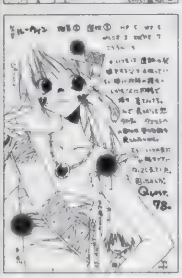
▲千葉県　木々下りのさん：元気よさそうです


▲茨城県　樋口せつらさん：危なさギリギリの匂いです。

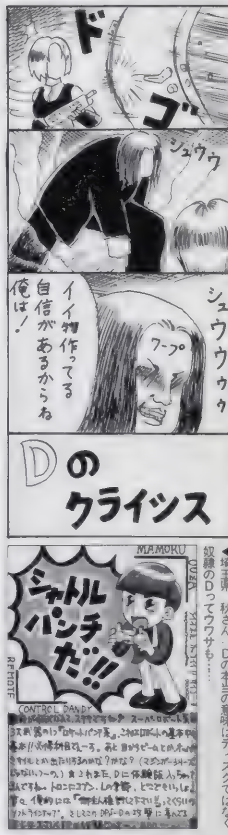

▲岡山県　樹宮匡平さん：呪われてるんでしょうねぇ。


▲滋賀県　ごちうりさん：シスターで巨乳は……。


◀山形県　週末の怪人さん：教えてもらえなかったんでしょう。小さいときに。


◀埼玉県　宮崎あさみさん：着たくなりますよね。絶対。どうやって着てたんだろうって。

オレゲーム(オレの気になるイカシたゲームたちの略)：ちーす。オレオレ。今回のオレはイロイロお薦めしようと思う。用意はいいか！　おー！　まずは『トロンにコブン』！　これはもう何度も書いてるからしつこいと思われそうだが、もしもこのソフトがそれほど話題にならなかったら悔しい！　ってくらいいいソフトなのだ。『ロックマン』シリーズだからって甘く見てちゃダメ。そして、『夕闇通り探検隊』！　まあ、これは『トワイライト・シンドローム』シリーズのスタッフが作っている新タイトルのワケだけど、少しやってみた感覚はなかなかステキ。これで、ちゃんとお話が終わってくれればバッチリグーなんだけど……。ソレだけは最後までやらないと判らないからナァ。中学生生活の汚い部分や、イジメ、内面的な悩み……イヤになるくらい(悪趣味とも言うが)キチンと作られている。ソレなりにハッピーエンドだといいなぁ。　オレマンガ(オレの泣きそうになるイカシたマンガたちの略)：『ワンピース』9巻(尾田栄一



◀埼玉県　秋さん：Dの本当の意味はディスクではなく、奴隷のDってウワサも……


◀兵庫県　葛城ヒナユキさん：もう少しちゃんと1世代を育成したかったって意見も……



◀徳島県　櫛月さららさん：細かい無駄な部分に凝ってるのって良いですよね　やっぱり。

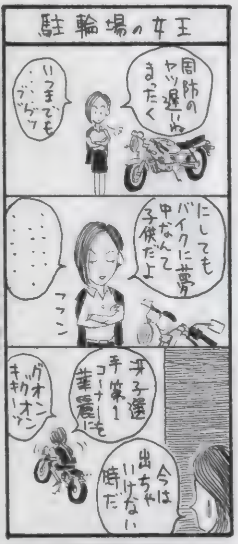


▲福岡県　いちがやまみさん　自分の中の何かに火を付けるのってきっかけが必要ですからね。ガンバって下さいね

エロエロで～す。死んでま～す。仕事終わりませ～ん。掛け持ちはつらいで～す。まぁしかし、WIN95時代とともにリアルタイムのエロゲーの現場を去った身としては、なにもかもが新鮮です「姫」ワールドは……(ウソ)。まぁゲームがちゃんと遊べるパソコンが自宅にないんで仕方がないのですがね。しかも気になるエロゲーを遊ぶ時間なんて全然ないし、今んところ。トホ。で、告知です。今作ってるのが『電撃姫 Vol.6』(7月30日発売予定)と『ビュティア～山本和枝アートワークス～』(8月27日発売予定)。「姫」はいつもの通り＆ノリのエロエロ誌です。スタジオe.go！ 最新作『紅涙』のビジュアルや、リーフの最新作の情報なんかもチビっと載ってますな。(ち)



最近のオレの夢はアクア（美容院）に行って、スーパーカリスマ美容師の人にカットされること（爆笑）と言ってタラ、ナイナイの岡村も同じ様なことを言ってたのでさらに（笑）。オレでも格好良くなれそうなのがステキだけど、勇気がないので行けません。予約大変そうだし。さて、最近はPSのゲームが盛りだくさんで大変なんですが、ネットワークRPG「ダークアイズ」は半分仕事ということもあって引き続きプレイしています。クエストが少ないんでイマイチやることが無くなっちゃうんですが、地味なレベルアップが楽しいです。元々コツコツとザコ殺すの大好きだしね。まあ、でも既に50時間くらいプレイしてるのにレベル20ってのはどうか。家庭用のゲームなら充分クリア可能なプレイ時間だよね。トホ。（魔）



まんが／富山県　いわきゆーし

ゲームソフト 激論座談会

「RPGっていうのは主人公に成りきって遊ぶゲームですよね？　だからメインのストーリーがあっても様々な選択はプレイヤーが行うのが当然だと思うんですよ。なんか最近のRPGはストーリー重視でムービーシーンバリバリが基本になってしまって悲しい感じです。こうなったらいさぎよく、戦闘のあるAVGって言えよって気がします」千葉県　沼田造さん：
魔：ウィッス。そうですね。別にストーリー重視タイプがキライじゃないですが、ＲＰＧではないかもしれないなぁ。
う：ＲＰＧの元はテーブルトークＲＰＧ（ＴＲＰＧ）ですからな。プレイヤー数名とマスターがテーブルを囲んで話をしながら物語を進めていくっていう。
ち：まあ、ある意味、マスターがメインのストーリーを考えておいた上に、その場その場で展開を考えていくワケですからな。コンピュータにそんな上等な芸当は出来ませんな。
魔：まあ、本当のＴＲＰＧは役に成りきるわけだから、プレイ中は役者と一緒なワケですよ。それこそ、ベテランな方々は「フィルツ、この道はどっちへ行くんだっ！」「こっちじゃないか？」「ちぃ！敵だ！」……何て感じで感情バリバリで熱演しちゃう。まあ、コレは素人にはムチャなんだけど、ソコまで行かなくても「目の前に敵がいます、どうする？」「う～ん、どうしようかぁ？」「とりあえず、この距離だとどんな敵だかわかんないんだよねぇ？」「とりあえず、攻撃魔法ぶち込んでみる？」といった感じで十分楽しい。マスターはソレなりにＲＰＧについて詳しくないとダメだけど、パーティメンバーは初心者でもバッチリだからね。
う：時間かかるっスけどな。昔、オレラがやったときは１晩でクエスト２つくらいだったっけ？
魔：やったねぇ……う～ん確かソレくらい。
ち：まあ、ＴＲＰＧが面白いっていうのは判った。でと、最近のＲＰＧは確かに本来のＴＲＰＧとは違ってきているのかもしれないってのも判った。でも……ＴＶゲーム業界がこっちへ来ちゃってる以上、その辺はしょうがないんじゃないかなぁ？
魔：そうだねぇ。まあ、そちらが主流って言っても相変わらず、ＴＲＰＧの匂いのするゲームは発売されてるし。ちょっと前の「ウェルトオブイストリア」、最近では「聖剣伝説」とか。
う：まあ、どっちのタイプでも楽しければ遊ぶね。
魔：遊ぶ遊ぶ。
ち：ストーリー優先のＲＰＧでもＴＲＰＧのノリをソレなりに組み込んでるハズですからな。



◀大分県　英桃さん「2」の難易度は「1」とは別物と思った方がいい。ストーリーやキャラを楽しみやすくなってますよ

「うちのPS、かなり昔に買ったんですけど、最近ものスゴク調子が悪いんですよ。音飛びするし、横にしても逆さにしてももうダメって感じです。次世代PSまで待った方がいいんでしょうか？　その辺どう思います？」山形県　黒川真太さん：
魔：早いうちに買った方がいいでしょう。今なら、次世代ＰＳが、もしも12月に発売されても後悔しないけど、10月、11月に完全に動かなくなって、なのにものスゴク遊びたいゲームがあったりしたら泣くに泣けない。
ち：「フロントミッションサード」みたいな、常にＣＤ－ＲＯＭにアクセスしてるポリゴンモノをプレイしたかったら、買った方がいいでしょうな。
う：音楽系のゲームも音飛びが命取り。ゲームになりません（笑）。
魔：次世代ＰＳの発売日は９月のＴＧＳでも発表されないらしいからなぁ。実際、（犬）くんや業界の事情通と言われている人でも、「冬」と言われている発売日が、果たして12月なのか、３月なのか現時点では判らないらしいし。
ち：というワケで早く買った者勝ちですかな？
う：次世代ＰＳ発売まで、通常のＰＳソフトも我慢できる人はいいけどねぇ
魔：オレはできん。スクウェアの新作も「ワイルドアームズ２」も「ドラクエ」もやりたい。
う：秋も盛りだくさんだね。ＰＳ



◀群馬県　松岡イオリさん　きっと「1」に負けないデキに仕上がってるハズです。事前に体験版なんかでチェックしておきましょう

「次世代プレイステーションにはデュアルショック以上の体感系のコントローラを付けて欲しいです。で、さらなる刺激的なゲームが発売されるといいなぁ」東京都　無菓子のホライズムさん：
魔：オレが前から言っているように、次世代ＰＳには電気ショックコントローラが標準装備だ！　ダメージ受けると振動と共にビリビリ！　ってくるの。心臓の弱い人はプレイしちゃダメ。
ち：厳しいっすな。イロイロな意味で。クッション型の振動装置はＰＣエンジンであったんですが。
う：刀コントローラとかは？　素振り3000回でレベルが１UPとか
魔：（無視）楽器の練習システムは出るだろうね。鍵盤型とか、ギター型コントローラとか。
う：きー！　電気ショックコントローラよりはありそうでちゅ！
ち：「ギターフリークス」用でギターコントローラは出ましたな。
魔：昔ね、「マクロスＶＦ－Ｘ」が開発スタートした時に、スタッフの人と「ギターコントローラも作って「マクロス７」をゲーム化しましょうよ！」って笑い話をしたことがあったんだよね。
う：オレの歌を聞けぇ！
ち：それならマイクコントローラもいりますな。

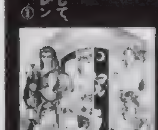
GMCD News

今回のオススメは、「スーパーロボット大戦　コンプリートボックス　オリジナルサウンドトラック」です。「スーパーロボット大戦」シリーズ３作品を１つに収録した、同名ＰＳソフトのサントラで、ＢＧＭのアレンジ曲が追加されています。

- 「スーパーロボット大戦　コンプリートボックス　オリジナルサウンドトラック」￥3,262（税込）ファーストスマイルエンターテイメント①
- 「アンジェリーク Radioドラマ３ ～聖地円舞曲～」￥3,000（税込）コーエー②
- 「ZUNTATA HISTORY L'abnomal 3rd」￥2,550（税込）ZUNTATAレコード
- 「デジモンワールド　サウンドトラック」￥2,500（税込）バンダイ・ミュージック
- 「ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE　オリジナルサウンドトラック」￥2,100（税込）セルピュータ
- 「八神庵オリジナルドラマ　夕陽と月～プロローグ～」￥2,940円ポニーキャニオン
- 「聖剣伝説 LEGEND OF MANA オリジナルサウンドトラック」￥2,854（税込）デジキューブ
- 「To Heartアニメーションサウンドトラック」￥2,548（税込）キングレコード
- 「NEO-GEO POCKET　キングオブファイターズ R-1／R-2」￥1,890（税込）ポニーキャニオン

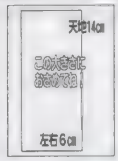


▶ボーナストラックとして、ゲーム開発陣によるアレンジ曲を収録しています。①



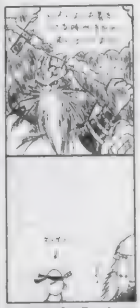
◀連続ラジオドラマ「真夜中の万華鏡」シリーズ完結編となっています。②

お笑い4コマ道場

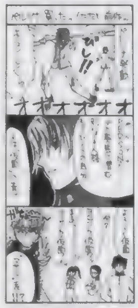


DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！　（魔）

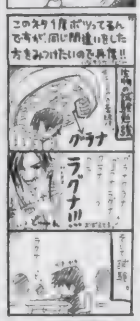
4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください　もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　次号でこれまたスゴイのよ！



◀三重県　朱見珠さん：ものスゴク大迫力というか、同じ会社のゲームですしね



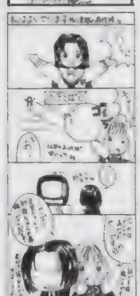
◀広島県　水月ユーリさん：まあ、しょうがないでしょう　彼はそんなキャラですよ。多分。きっと



◀新潟県　RATAさん：笑。しつこさに負けました。というか、コレですよね。ギャグは　ベタ



◀大阪府　飛鷹みさきさん　まあ、死活問題でしょうしね　ナナミの作ったモノを食べるのは



◀大阪府　ロ・リュウナさん：そうやって、プレイヤーは自分のいいように理解していくわけです



◀岐阜県　宮崎淳さん：……というか、だからっていうか。笑　説明されても……ねぇ



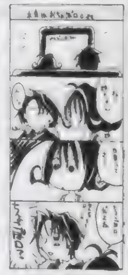
◀神奈川県　西京極さん：ぴ、ピクトール……　ピンクなんですか。そうですか　犬とかもいて



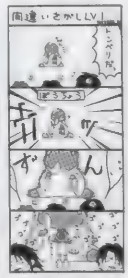
◀山形県　いふじこうさん：舐められてるだけじゃなくて、もうあんなコトも、え？　そんなことも？



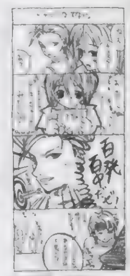
▲佐賀県　かびきのこさん：後を付けてますねぇ。確実に



▲滋賀県　茅瀬サツキさん　ちょこぼ口……とがってる？



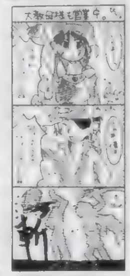
▲広島県　岸本智さん　包丁も大きくなってます　ババーンと



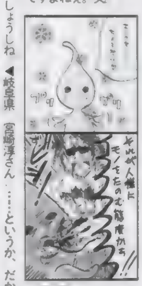
▲愛媛県　風天さん　2人でギャグ。下品時代なんでしょうか？



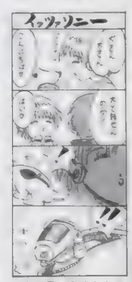
▲長崎県　アルプス伝説さん：親友っていいですよねぇ。笑



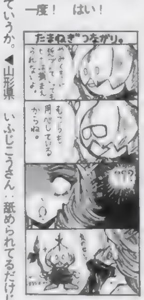
▲群馬県　柳辺ひらくさん：切られても仕方ないでしょう



▲宮城県　トモさん：カワイクナイ！　もう一度！　はい！



▲富山県　泰斗さん：そうだったのか！　中身はソニーの……

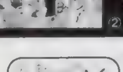


▲大阪府　泉ノボルさん：タマネギ部隊　美形なんですね。なら



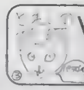
▲群馬県　小川明さん　辞めたくなりますね。本気です

い声に出してしまいました。……まぁ、実際は同じなのかもしれませんが、やはり私は セカンド のときの方がいいです。って、こんな細いところにこだわっているのは、私だけだろうなぁ～（笑）。確かにシステムとか、ゲーム的には サード のほうが、面白いですが。メインキャラはリュウですが、ついフラフラと豪鬼もプレイしてみました。動きが面白いのですがちょっと私には。とりあえずは、リュウを極めることにしました。しかし、移植されるとしたらやはりDCなんでしょうか？　その場合……あのコントローラは……（しつこい・笑）ジョイスティックを買えばいいんですが、私はパッド派なもんで。せめてSSのものが使えるように……って、これまた苦言いたような気が（笑）　（う）



★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝PN）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）　2：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい

さて、「メルティランサー」「てなもんやボイジャーズ」「菜々子解体新書」等々、最近出た気になるＯＶＡは買わずとも、ひと通り見てみました。なんだかんだで「メルティ」のデキが群を抜けてよかったかなと思います。演出家の勝利でしょうかね。「てなもんや」も悪くはないけれども、普通だったかなと、ワリかし……。というわけで、やっと本題。「SW」思い入れのない私だが、先行オールナイトで並んで観てきた。幼稚なストーリーだと言ってしまえばそれまでだけど、息をつかせぬ見せ場の連続で、入場料分以上に楽しめるのは事実。音響設計もものスゴイから、いい劇場で観るのが吉でしょう。私が行った吉祥寺セントラルは、システムがリニューアルされていて意外な穴場でした。（ち）

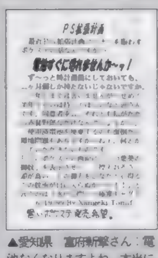


「ギカイオー」がゲームセンターから姿を消し（少なくとも私の回りにはないです）、哀しいな～、と思っていたらライターの鈴木さんから「基板、5000円ぐらいで売ってましたよ～」と聞きました。ん、それなら……と思いましたが、コンパネ（ゲーム機本体のようなもの。基板はソフト）も買わなきゃいけないので、結局3万ぐらいになってしまう……確かに昔、コンパネを持っていたのですが引っ越しのどさくさに、捨ててしまったような（後悔）。いやいや、早まったことを……そういえば今家に「X-MEN」の基板もあったような……不思議です（笑）。まぁ、基板購入はもう少し先延ばしにします（あきらめてないんかい・笑）。だって「ストⅢセカンド」もやりたいんですもの……。ちなみに「サード」はリュウの声がちょっと違うので（私にはそう聞こえた）、ちょっとがっかりです。あの「ちょっとかすれたような声」がセクシー（とくにやられ声が）だったのに（笑）。ゲームセンターでプレイしていて、やられたとき「あ！（声が）違う！」とつ

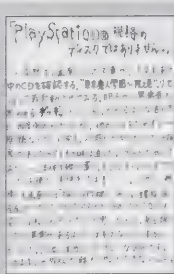
PS拡張計画

えー画集の作業がはかどってません。同時に作業中の「姫」がキュ～キュ～なんですもん。8月27日に発売予定なんですけどねぇ、原画集……。いったいどうなることやら。そういえば、うちの犬が死んじゃいました。17年も一緒にいると結構泣けるね。以上。（ち）

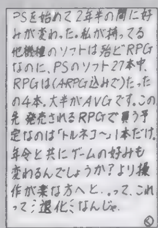
使う用途もないのに、モバイラーな環境に心引かれる私。必要とする使い道から考えて、高いノートＰＣはいらないんだけど（買えるなら欲しいけどね）、ＣＥマシンやＰＤＡが欲しいかなと。ポケットサイズのカシオペアやロカティア、ちょっと大きめのジョルナダ、テリオス、ヘルソナなんかいい感じ。でも、単純に持って歩いてネットに行きたいだけなんですよね。ホントそれだけ。長短比較すると、容易に結論が出ません。金ないし。



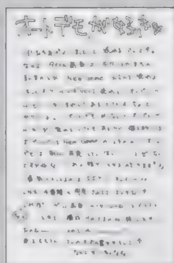
▲愛知県　富府新撃さん：電池なくなりますよね。本当に。



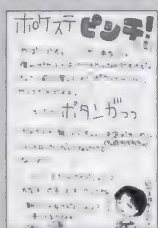
◀青森県　天中殺さん：マシンのせいでしょう。きっと　修理ですよ　修理　買うよりは安いと思いますよ……多分



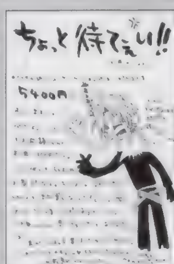
▲埼玉県　くーみんさん：そうなんでしょうか？



◀岡山県　綾子さん：つけっ放しっていいですね　ハードの性能次第ですが　音跳びが酷くなるとそうも言ってられないですから



▲東京都　涼風さん：作り弱いですよ、やっぱり。



◀愛媛県　如月二月さん：酷いですね　それはそろそろ毎週かなりの数が出回ってるってウワサなんですが、どうなんでしょう？

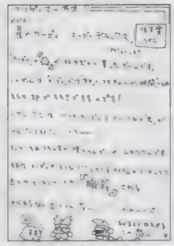
クソゲーマー万才

しかし、ＮＴＴの電話代って高いですなぁ。アメリカが羨ましいです。ソニーに期待します。（う）

すっかりＰＳ以外のゲームマシンで遊ばなくなりました。ふと部屋を見回すと、買っただけで満足したのかプレイしていないＳＳのソフトを発見。その昔、発売を待ちに待ってた「Ｄ＆Ｄ」です。アーケードから移植された横スクロールのＡＣＴで、元祖テーブルトークが元となっているゲームです。私も昔、友だちと遊んだものです。ＨＰがやたら低い魔法使いでしたが、頑張って冒険しました。でもこのゲーム、テーブルトークにしては、プレイするのにけっこうお金がかかるんですよねぇ。

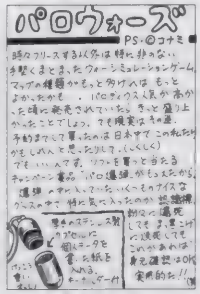
発売日が8月28日（書き換えは9月1日）に決まった『ファイアーエムブレム　トラキア776』。早速(魔)と予約してきました。いや～、このシリーズには目がないんですよ。今のS・RPGの元になったゲームですからねぇ。今のところ一番好きなのはFCの『外伝』。武器に耐久値がなく、レアアイテムを探すといった別の楽しみも手伝って、いまだに遊んでたりしてます（笑）ところで、県内（というか、私の行動範囲）には何故ローソンがないのでしょう？

近くにあれば書き換えでいろいろ懐かしいゲームが遊べるのに……。この間セーブデータの消えた『[illegible]』や、前作が面白かった『新鬼ヶ島』。ああ、そうだ「スーパーメトロイド」というのも懐かしいなぁ～。何より『トラキア』に備えて『[illegible]』をやり直すというのもいいですな～。しかし、攻略本が手に入るかなぁ(以下略)。もう細かい攻略なんか忘れました（笑）。

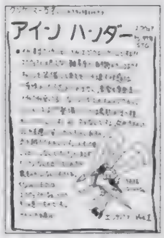


▲茨城県　MCさん：そういう2Pならではの怒　いいでね

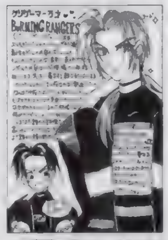




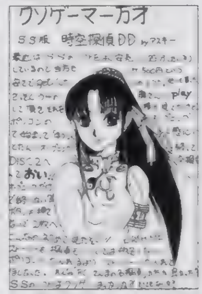
▲千葉県　華玲子さん：っていつ粉々になるんでしょう？　笑　ネタとしてはなかなかですよね



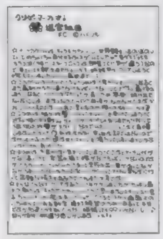
▲岡山県　戸田皐月さん：ＳＴＧ最近少ないですよね



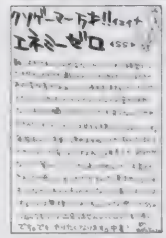
▲北海道　セクア・スミスさん：話題になりませんでしたねぇ



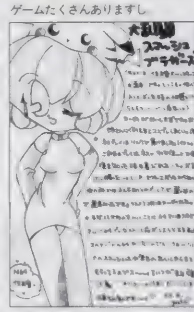
▲大阪府　サルゲッPさん：笑　容量が大変だったんですよ　SSにもいいゲームたくさんありますし



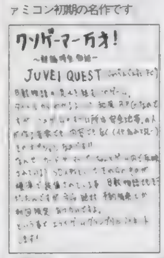
▲宮城県　楓来らみーさん：ファミコン初期の名作です



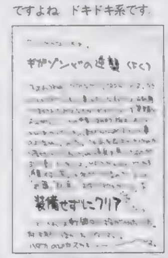
▲東京都　進月書さん：難しいですよね　ドキドキ系です



▲広島県　優希さん：ゲームとしてはかなり大味ですけどね　当たり判定とかワケ判りませんし（笑）



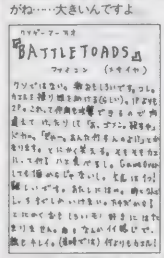
▲埼玉県　ちょっこりさん：箱がね……大きいんですよ



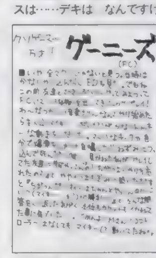
▲広島県　雨木澪さん：バランスは……デキは　なんですけど



▲東京都　樹村Sさん：かなりレアですからねぇ　当時としては戦闘もハデで良かったんですけど



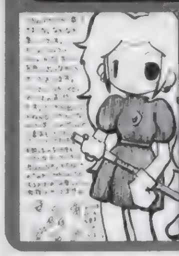
▲広島県　佐楠冠威さん：動きがリアルなんですよ。



▲東京都　松崎央美さん：曲が良いですよね　レトロな感じで。

他機種のことも話したい

ここのコーナー書くのは、久しぶりのような…？　ん～、まぁいいか。最近急に床部メンバーが代りました。なんか寂しいですねぇ。（う）



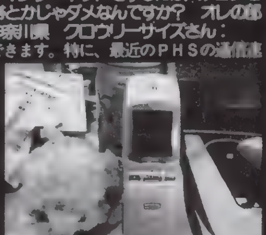
[illegible] CAPCOM [illegible] なりますが、それ以外ではちょっと……。ところで、今ゲームセンターで稼動中の「ストⅢサード」は移植されませんかねぇ。[illegible]「ストⅢ」や「セカンド」[illegible]

パソコン買って何をする？

それにしても新しいマシーンが欲しい病がバリバリです。オレのハートを熱くしています。が、先立つモノがありません。特にローンとかイロイロあるのでダメです。ソフトたくさん発売されるし。（魔）

「あの、よく判ってないんですけど……インターネットをするにはパソコンと電話がいるんですよね？　電話って携帯とかじゃダメなんですか？　オレの部屋には電話線きてないんですよねぇ」神奈川県　クロウリーサイズさん：

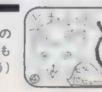
携帯、ＰＨＳでもインターネットはできます。特に、最近のＰＨＳの通信速度は速いです。が、長時間の通信料金は、通常の電話回線には負けるかナァ。特に、テレホーダイという、深夜11～朝8時までかけ放題という料金体系は通常回線にしかありません。とりあえず、ネットゲームとかチャット（キーボードでリアルタイムに会話する。いつの間にか時間が過ぎる）をするんでなければ、ＰＨＳはお薦め。安めのＣＤ－ＲＯＭ付きノートパソコンにＰＨＳ。1人暮らしにはコレ。あ、でもね、メールだけなら、携帯&[illegible]でも充分よ。マジで。



▲携帯でもPHSでもなんでもござれ！　ちなみにコレがオレの501i。可愛いヤツ。

雑学の王子様

「カリオストロ伯爵」といえば名のアニメに登場したロリコン伯爵――なんですが、[illegible] マリー・アントワネットは男の子を産む」というもの。その数週間後、マリー・アントワネットは皇太子を出産 [illegible] カリオストロは一躍有名に [illegible] の栄華は一瞬にして終わってしまいます。彼は詐欺事件の容疑者として逮捕されてしまったのです。[illegible] ったようですね。では次回！



ふと気が付くと、私の机の周りにグレートマジンガーのグッズが増えまくってます。主にクレーンゲームの景品なのですが、そのほとんどが人にもらったものです（もちろん自分で取ってきたものもありますよ・笑）。今は私と（魔）の机の間にあるＴＶの上にごちゃごちゃと置いてありますが……さすがにそろそろ置く場所に困ってきました。それはそうと、景品が豪華なクレーンゲームがある、編集部の近くのゲーセン（高いガンダムプラモとかがある）で、早くもマスターグレードドムが置いてありました。（ハ）さんと挑戦したのですが、難しくなってて取れません。で、結論は「買ったほうが早い」ということになりました（笑）。さくらやとか行けば、値引きもされてるしね。（う）

■魔王32才ですわ：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。今回もなんとなく、ですわ。ですの、もいいなぁ。

■犬ですわ：働くときは本当に良く働く彼　インタビューとかイロイロあって大変ね。働こう。

■バオウ中里ですわ：自分好みのゲームなら怖いモノなし　新パソコン稼働！　でもプロバイダ契約はまだ。

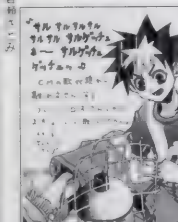
■ほやへ田島ですわ：卑劣なゲームプレイなら天下一。とりあえず、ズルしようと考えるのはやめないと。

■うききですわ：携帯変えたのでいい気分、のハズ。料金体系が違うから支払い安くなるはずだしね。

電撃床部



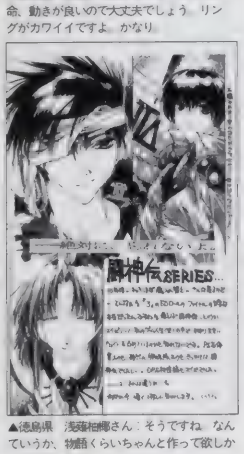
まんか　兵庫県　もやし　確かに　完全犯罪な上に、「ある言葉」連発ですねー・イラスト　岩崎さとみ



◀兵庫県　SATOMIさん：ダンスもいいですよね。CF用に作られたため、ゲームには入ってないですが



▲宮崎県　秋山たつみさん：A・RPGの命、動きが良いので大丈夫でしょう　リングがカワイイですよ　かなり



▲徳島県　浅葱柚椰さん：そうですね　なんていうか、物語くらいちゃんと作って欲しかった気がします



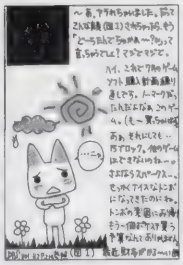
▲長野県　叶生さん：「死」は美化されてる気もします。そこが良くないです？　ゲームならでは。



▲宮城県　トモさん：酔うのは厳しいですねぇ。ゲロっときちゃうんでしょうかね？



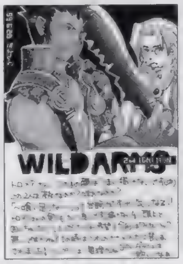
▲埼玉県　ヒウラムトさん：サウンドノベル系です。育成ではないですねぇ。カワイイですけど。



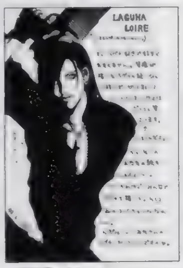
▲埼玉県　秋さん：しかも売ってないですよね。もう。いい加減にして欲しい気がします。



▲石川県　更人默夜さん　若くても夢に向かってガンバってる人は多いですよ。



▲大阪府　水上陽平さん：どうなんでしょうねぇ？　システムは、パズル要素とか。



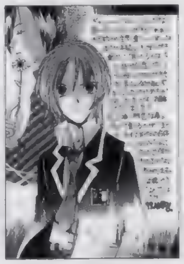
▲宮城県　トモさん：コレクションは楽しいですよね　ふふふなのは切り抜かれる奴隷は……。



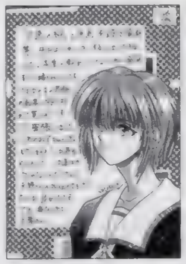
▲北海道　こすずめきのさん：ムチャなチャットです　ソレは時間が過ぎていくことでしょう。



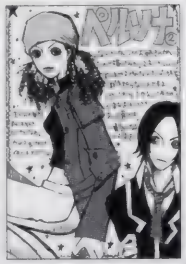
▲栃木県　めもるんさん：お得なこと多いですよね　待ちが正解なんでしょうか？



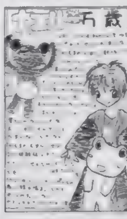
▲青森県　くめた夏緒さん：没はかなり昔のハガキ以外は無いですよ　見てます



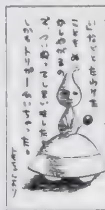
▲石川県　杓子定規さん：ソレはソレで良いじゃないですか　勘違いしたい人にはさせとけば。



▲埼玉県　四上ハルオさん：逆は……ツライですよ　ゲームとして、お話やキャラはいいんですが。



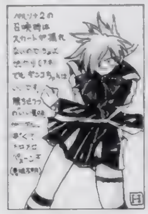
◀佐賀県　かびきのこさん　カエルマニアイボガエルとかも好き？



◀宮城県　トモさん　ひくでしょう　というか、判らないですし



◀東京都　慇懃無礼さん　コレで捕まえるのは大変そうです



◀香川県　H・制作所さん　なんだか速くてわかりにくいですよね。笑。



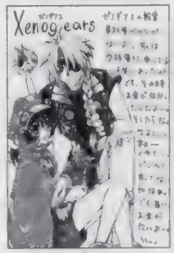
▲新潟県　RATAさん　こうしても見るとキャラの個性はスゴイですよね。前作。「2」システムでリメイクとか？



◀愛媛県　如月二月さん：データ継承はバランス取るのが難しいですしねぇ。



◀神奈川県　船津さん：イロイロとお楽しみがステキな感じです。



◀北海道　霧月のあさん：高いのなんとかしないとですよね。厳しいです。



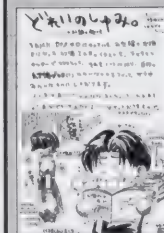
◀長野県　叶生さん：笑　かなりドキドキですよね。虫、怖いですし。

奴隷の趣味

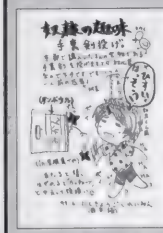
趣味の話は楽しいよね。というか、同じ趣味の人と話すのは、まさに至福。酒飲みながら、ワケわかんなくなって、同じ会話くり返して最後は殴り合いのケンカになって警察呼ばれて、お巡りさんに怒られるの。全然ダメじゃん……。　（魔）

「変なオブジェを作るのが趣味です。メモリーカードを置いておく変な台とか。PS用のヤツはこないだつまづいて壊しちゃいました。最近は粘土ひとつとってもものすごい種類があるので楽しみがいがあります」富山県　フランシューさん：

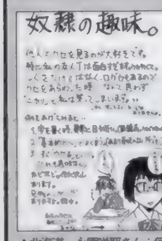
こういう、東急ハンズなんかでいろいろな素材を買ってきて自分で何かを作り出す趣味っていいですよね。特に、本当に最近はそういう素材の種類が増えたから。うちの地方には東急ハンズはないんじゃぁーって人もなんとかホームセンターとかはあるだろうし。自分で作るのも良いんだけど、発注して作ってもらえる（オーダーメイド）のもいいよね。オレの革のカバンはソレ、止め金3つ付けてって言ったら「ムダですよ」と言われたけど、強引に付けてもらった。笑。



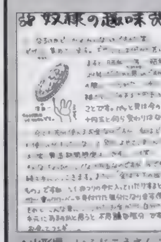
▲岡山県　閑久さん：多いですよ。自分流スクラップブック作るの大変ですけど



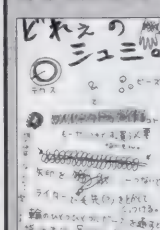
▲神奈川県　西京極さん：外れたときが大変そうです。ガシャーンって……



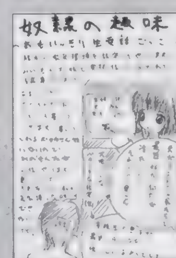
▲北海道　永原咲耶さん：何となくヤな趣味ですねぇ。笑。ストーカーっぽくて。



▲山形県　いふじこうさん：一時期ものスゴク流行りましたよね。当たり的10円玉です



▲山形県　ぐるぐるめーさん：アクセサリー作りは楽しいですよね　自分好みにできますし。



▲佐賀県　かびきのこさん：笑。設定が細かければ細かいほど笑えそうです



▲宮城県　白河麗華さん：実際にそういう服とかが好きな人も多いですよね。ピンクハウス系とか。



▲鹿児島県　猫ノ都りとるさん：大きいお風呂は気持ち良いんですよねぇ　大事です。

会議の時間とか、どうしてもかけなきゃいけない電話を忘れなくなったもん。これまでも、忘れないためにイロイロ努力はしてきたんだよね。そのために、システム手帳やザウルスも買ったし、ソレなりに使ってきた。でも……これ以上のモノはないや。スゴスギだ三菱、初号機だから、まだまだ他のPDAと比べればイロイロとマズイ点もある。電話帳に住所を入れられないとか、スケジュールは1日10件で100件、ToDoリストは10件までとか、基本設計が携帯だけに（笑）とにかく容量的な問題が大きい。その辺を解消して、パソコンとのリンクがカンタンに出来れば、完璧。別に容量が足りないからってコンパクトフラッシュとか対応にしろってワケじゃなくて、そうだなぁ……2M程度の内部メモリで充分だからさ。そのためのパソコンなワケだし。とまぁ、こういうコトをココで書いても三菱の人は読んでないだろうしあまり意味ないのかもしれないけど（笑）、あまりに最近のハイテク情報誌がその辺のコトを書かないので書いてみました。　（魔）

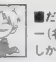
奴隷のDORE どこ

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト


■ちくちりですわ：皮肉を言うのが大好き。「CCさくら」の歌…好きなのか。オレは手抜きだと思うが。

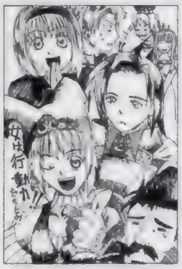

■ハム彦ですわ：パチンコでかなり痛い目にあったため、もうやめるらしい。最初からやらなきゃ……。


■だいめいですわ：眼鏡型のモニター(名前忘れた)を買った。オレも欲しかっただけに悔しい。殺意(笑)。


■ゴーダですわ：DPSの誇るスーパーゲーマー。常に心にセフィーロを持つ男。見かけ倒し。口だけ。

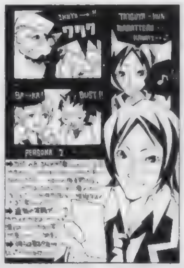

■隙間ウサギですわ：DPSどで、変に隙間が空いたときに登場するウサギ型生物。別名：ミノサン

世の中は「スターウォーズ」で一杯のようですが、オレはビデオとかDVDになってからでもイイヤ。まあでもいいよね、SFは。で、最近、オレの中のSFに近くなってきてるナァと思うのが携帯。特に、オレの使ってるNTTドコモの501iハイパー（三菱製）にメロメロ。まあ、この機種はiモード対応なんだけど、正直、iモードにはそれほど魅力を感じない。いざというときに受け取れるメールくらいかな。でも、電話のボタンで長文を入力するのは面倒だし、時間もかかるのでいまいち使いモノにはならん。じゃあ、なんで？ 携帯なんてみんな同じじゃない、と思っちゃダメ。この501iにはスケジューラと、ToDoリスト（やらなきゃいけないコト一覧）、携帯にしては高機能な電話帳が付いている。ここがポイント。使っている人は判ると思うけど、基本的に携帯は肌身離さず持ち歩いているモノ。それが、どうしてもハズせない用事やしなきゃいけないことが迫ってきたら、音＆バイブレーションで教えてくれるのだ。マジで便利。というか、オレ、


▲富山県　流星刀さん：バンバン行っちゃいそうです。ゴーゴー。今回はどんな話に……。

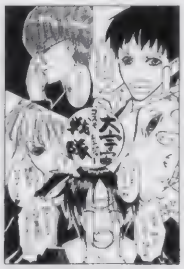


▲岡山県　関久さん：次は竜に乗ってるんでしょうか？　続編に期待しましょう。


▲滋賀県　仙娃さん：今回のカジノ、カンタンで楽しいですし。すぐアイテムゲットできます。



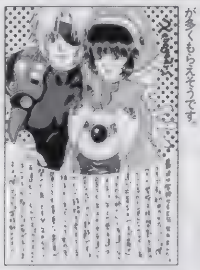
▲岐阜県　鳴海さん：魅力的なキャラ多いですよね。お話もなかなかいい感じです。

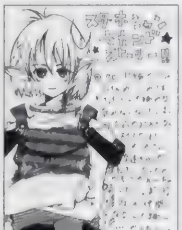

▲茨城県　樋口せつらさん：なんでこんな集団にぃ〜！　いつのまにか。本音でしょうねぇ。

最後奴隷！　奴隷のページの間違いを探して下さい！　目撃者たった1人はニク詰められます



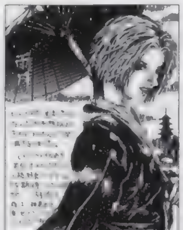
◀茨城県　高崎忍さん　「ディノ」もありますしこの手のデキいいゲーム多いです。

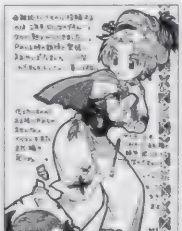

◀埼玉県　スカトオハルさん：人としての経験値が多くもらえそうです。


▲広島県　アシカ楽さん：2回目ってよっぽどのことがないとプレイしにくいですよね。


▲岡山県　樹宮匡平さん：親ですよね。みんなが盗んでるわけ……ないですもんね。


▲大阪府　東本夕夜さん：ブラウン……タレントなんですねぇ。寒いけど。かなり。ネタが。


▲愛媛県　風天さん：キャラの魅力でココまでメロメロになれるゲームも珍しいですよね。


▲大阪府　霞原あゆむさん　描くのが好きならOKなのです。描いて描いて描きまくりです！

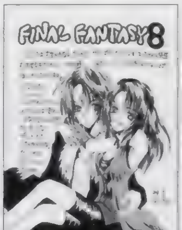

◀神奈川県　鶏肉さん　自分と比べますよね　この人は何歳でこんなコトを！　って。



◀兵庫県　碧珠さん：テスト前夜は……やばいでしょう。この胸くらい。


▲宮城県　白河風華さん：描くのが大変なんですよ。スゴク。このゲームのキャラは全員。


▲大阪府　鯖田ユキさん：カスミは……カワイイですよねぇ。バレリアさんもママですけど。

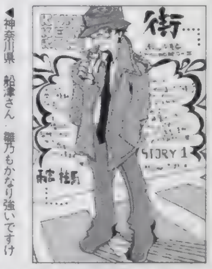


▲宮城県　蘭丸さん：ラブを自分で操作できないのは厳しいですよね。リノアがどうのじゃなくて。



▲京都府　水柾珠呂さん：でしょうねぇ。人魚がネタのゲームは初めてのような気がします。


▲東京都　松崎央実さん：あのキスシーンのようなCFは好評だったんですけどね。



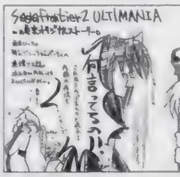
◀大阪府　鯖田ユキさん：混乱しますねぇ。コレはコレだけで集中的にプレイした方が。



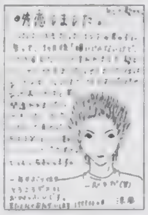
◀神奈川県　船津さん：雛乃もかなり強いですけどね。護られてるだけじゃなく



◀千葉県　ほねばしらさん：楽しいですよ。ばりばりのマルチシナリオRPGです

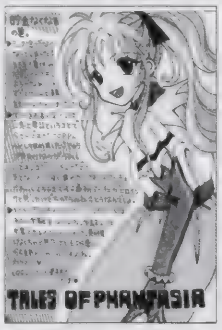


▲滋賀県　茅瀬サツキさん：最後に叫ばないと発動終了しないで怖いことになっちゃうんですよ。


▲神奈川県　涼風さん：そこまで切らなくても(笑)。



▲高知県　サハライワリさん：楽しいですよね。



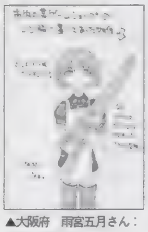
▲神奈川県　野村たまさん：読みながら、受験もガンバルっていうのはどうでしょう？　ファイトですよ！

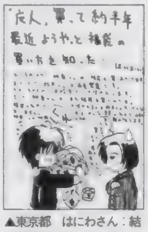


▲宮崎県　日向ゆずさん：髪の毛のふっくらしたあたりでしょうか？　ちょっと不思議なポイントです。



◀大阪府　鯖田ユキさん：エンターテイメントとしてよく出来てるって話です。とりあえず、編集部の人間、大半が既に見てます。


▲大阪府　雨宮五月さん：何だかです。笑。


▲東京都　はにわさん：結構変ですよね。アレだけ。



◀大阪府　向坂彦野さん：良くできてますよね。正統派のマルチスタートSLGです。

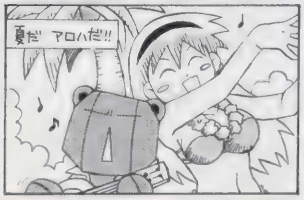


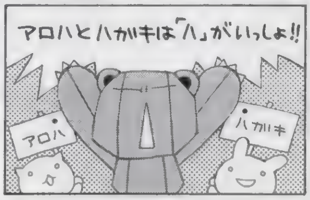
◀福岡県　谷末梨花さん：この本が発売された後も滅びないことを願います。

ハガキのようなハガキじゃないような

完全に進化したPSとは一体……どういうモノだろう　私はいつからか、ずっと悩み続けていた。CD－ROMが光速で回転するとか、コントローラが820個つながるとか、メモリーカードで目玉焼きが焼けるとか……いや、そんなモノじゃないはずだ。では、なんだ?!

そうか！　サンバだ！　ブラジルサンバカーニバルだ！　汗が跳び情熱が弾け、いつの間にか水着がずれて乳首が見えてても気にしない、あのパワーだ！　よーし、我がPSよ！　お前の本当の力を見せてやれ！　ゴォォォ！　これが、スーパーPS人なのか！







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

郵便はがき

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館

㈱メディアワークス
電撃PlayStation 編集部
「プレゼント Vol.115」係行

住所 都道府県
〒

氏名

☎ （ ）

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

09 307
012,254

【1】 【2】 【3】 【4】

【5】 【6】 【7】 【8】

【9】 【10】

【11】

【12】

【13】 【14】 【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

ここにはなにも書かないでください

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

電撃PlayStation Vol.115 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号(P.163のプレゼント記事参照)と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、8月26日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.112

1 電撃PlayStation100号記念オリジナル図書カード
谷内希久子(千葉県)入江千春(長崎県)日笠聡(福岡県)
西田智久(東京都)土方志穂(東京都)福岡拓磨(山口県)
渋谷智彦(群馬県)与田孝次(福岡県)木田苗(神奈川県)
利根治朗(大阪府)

2『輝く季節へ』グッズセット
植田勉(栃木県)伊藤大輔(宮城県)原知義(愛知県)

③「クリックまんが」クリアファイル
山野平(神奈川県)星野郁(大阪府)青木美穂(福岡県)

4『SPRIGGAN LUNAR VERSE』ポスター&オリジナルマウスパッド
嶋田司(神奈川県)浅野美咲(宮城県)
佐久真みゆき(三重県)伊藤聡美(東京都)吉田裕(福岡県)
山口千香子(栃木県)岡田茉美(千葉県)比嘉尚行(沖縄県)
志村記代依(千葉県)坂本旭(大阪府)

『'70年代風ロボットアニメ ゲッP-X』オリジナルグッズ

⑤オリジナルTシャツ
大杉英一郎(岐阜県)山本一樹(香川県)堀田善章(愛知県)

6 オリジナルZippoライター
大橋精成(福島県)勝部時雄(滋賀県)太田敏(愛知県)

⑦設定資料集
巻尾竜司(岡山県)鳥井聡(北海道)田村晶(岩手県)

⑧『ヴァンダルハーツII～天上の門～』B2ポスター
山崎陽子(和歌山県)塚田麻弓(埼玉県)高木芳州(愛媛県)
木本弥佑(兵庫県)俵藤七瀬(東京都)福田詠美(熊本県)
安藤久司(秋田県)阿部恭子(北海道)仲西亜季(東京都)
飯田宏(大阪府)

⑨『あすか120%ファイナル Burning Fest.』B2ポスター
鈴木康之(神奈川県)阿部孝紀(宮城県)木村文則(島根県)
有賀祥泰(大阪府)袴田英洋(静岡県)丹羽章(愛知県)
矢吹祐人(神奈川県)尾造みか(大分県)山内雅敬(愛媛県)
石坂雅幸(鳥取県)　ほか20名

⑩PSソフト『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』
浅井雪絵(大坂府)古濱久美子(三重県)織内充(東京都)
大野綾子(埼玉県)三村ひさし(東京都)

⑪PSソフト『メタルギアソリッド インテグラル』
須藤裕子(大阪府)強矢昌裕(東京都)三田裕也(大分県)
長谷川尚之(神奈川県)小西孝幸(大阪府)

⑫PSソフト『あすか120%ファイナル Burning Fest.』
吉田健樹(宮城県)大勝貫司(静岡県)東大介(石川県)
麻美聡(神奈川県)石井和成(東京都)

⑬PSソフト『ジャージーデビルの大冒険』
山田勝博(埼玉県)高橋幸子(群馬県)北島稔(岐阜県)
賀本真浩(大阪府)秋野実央(静岡県)

【1】P163から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
★数字は右詰めで記入してください。

【2】あなたの性別を教えてください。
①男　②女

【3】あなたの職業を教えてください。
①小学生　②中学生　③高校生　④予備校生・浪人生　⑤短大・専門学校生　⑥大学生・大学院生　⑦会社員　⑧フリーター　⑨無職・休職中　⑩主婦　⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

【4】あなたの年齢を教えてください。
★数字は右詰めで記入してください。

【5】今号の記事で良かったものを下から3つまで選んでください。
①[特報]聖戦士ダンバイン　②[特報]SDガンダム GGENERATION-0　③[特報]装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢　④[特報]真・魔装機神 PANZER WARFARE　⑤[特報]夏色剣術小町　⑥[特報]ほけかの　愛田由美／宝条院静香／植野史緒　⑦[特報]BRAVE SAGA 2　⑧[攻略]聖剣伝説 LEGEND OF MANA　⑨[攻略]ディノ クライシス　⑩[攻略]ペルソナ2 罪　⑪[攻略]トロンにコブン　⑫[攻略]実況パワフルプロ野球'99開幕版　⑬[攻略]私立ジャスティス学園 熱血青春日記2　⑭[攻略]スーパーロボット大戦コンプリートボックス　⑮[攻略]みんなのGOLF2　⑯[攻略]ヴァンダルハーツII～天上の門～　⑰[攻略]重装機兵ヴァルケン2　⑱[攻略]Lの季節 A piece of memories　⑲[企画]ECHO NIGHT#2　眠りの支配者　⑳[企画]リモートコントロール ダンディ　㉑[企画]syphon filter(サイフォン フィルター)　㉒[連載]DPSソフトレビュー　㉓[連載]4色奴隷　㉔[連載]電撃プレイクエスチョン　㉕[連載]ウラワザ データベース　㉖[連載]まんが はじめて物語　㉗[連載]電撃コラムス　㉘[連載]PSの奴隷　㉙[新作]CHRONO CROSS(クロノ・クロス)　㉚[新作]アークザラッドIII　㉛[新作]ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン　㉜[新作]リトルプリンセス マール王国の人形姫2　㉝[新作]アニメチックストーリーゲーム① カードキャプターさくら　㉞[新作]ウイニングポスト4　㉟[新作]金田一少年の事件簿3　青龍伝説殺人事件　㊱[企画]装甲機動隊L.A.P.D.　㊲[連載]電撃PocketStation　㊳[企画]Meremanoid～マーメノイド～　㊴[企画]BANDAI VISUAL SUMMER COLLECTION '99　㊵[企画]クロス探偵物語　㊶[企画]ZEUS II Carnage Heart　㊷[企画]ルームメイト～井上涼子～　㊸[連載]電撃NEWS STATION　㊹[連載]電撃モノSTATION　㊺[連載]電撃ランキングステーション　㊻[連載]コーエー次世代PSに参入！　決戦　㊼[企画]チョロQ ワンダフォー！　㊽[付録]攻略StationSP Vol.11　㊾[付録]ガレリアンズ プレミアム ブック
★数字は右詰めで記入してください。

【6】今号の記事で良くなかったものを【5】の一覧から1つ選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【7】電撃プレイステーションの購入状況を教えてください。
①毎号買っている　②ときどき買っている　③初めて買った

【8】電撃プレイステーションの購入場所を教えてください。
①書店　②コンビニエンスストア　③ゲームショップ　④キヨスク　⑤その他

【9】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P232～233)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【10】あなたがソフトを購入する際に、一番参考にする記事を下記から選んでください。
①新作紹介記事　②攻略記事　③DPSソフトレビュー　④電撃PSコロシアム　⑤PSの奴隷　⑥まんがはじめて物語　⑦電撃ランキングステーション　⑧新作ソフトスケジュール　⑨広告

【11】CD-ROM付録付き増刊号電撃PlayStation Dに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P232～233)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【12】今まで発売されたソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【13】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
①電撃プレイステーションD　②電撃王　③電撃NINTENDO64　④電撃ドリームキャスト　⑤電撃G's マガジン　⑥週刊ファミ通　⑦ファミ通PS　⑧ファミ通ドリームキャスト　⑨月刊ファミ通ウェーブ　⑩月刊ファミ通Bros.　⑪週刊ザ・プレイステーション　⑫週刊ドリームキャストマガジン　⑬HYPERプレイステーション　⑭HYPERプレイステーションRe-mix　⑮PlayStation Magazine　⑯ドリームキャストプレス　⑰ドリームキャストFAN　⑱The 64 DREAM　⑲じゅげむ　⑳Game Walker　㉑Vジャンプ　㉒月刊ファミ通DC　㉓月刊ファミ通64プラス　㉔ゲーメスト　㉕ゲーム批評　㉖その他
★数字は右詰めで記入してください。

【14】電撃プレイステーションも含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム誌を、【13】の一覧から1つ選んでください(電撃プレイステーションがそれに当たる場合は、㉗とお答えください)。
★数字は右詰めで記入してください。

【15】所有しているゲーム機を教えてください(3つまで)。
①プレイステーション　②ポケットステーション　③ドリームキャスト　④ビジュアルメモリ　⑤サターン　⑥NINTENDO64　⑦ゲームボーイ(カラーを含む)　⑧ネオジオポケット　⑨ワンダースワン　⑩パソコン　⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

【16】買おうと思っているゲーム機を【15】の欄から選んで教えてください(3つまで)。
★数字は右詰めで記入してください。

【17】ポケットステーションを購入された方に質問です。ポケットステーションには、何のデータを入れていますか？　ゲームタイトルを1つ書いてください。

【18】『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』は買いましたか？
①予約して買った　②予約せずに買った　③買いたいとは思っているが、まだ買っていない　④買わない

【19】今一番プレイしているPSソフトを教えてください。

【20】『DINO CRISIS』をプレイした方に質問です。『DINO CRISIS』のどの点が一番好きですか？
①ストーリー　②キャラクター設定・世界観　③グラフィック・ムービー　④音楽・効果音　⑤ゲームシステム(バトルシステム含む)　⑥操作性・操作感

読者プレゼント Vol.115



◀▼デザインされたマークもカワイイ、トロッコ型のケース付きTシャツだ。

1『ラブ・ラブ トロッコ』Tシャツ 男の子用&女の子用 2枚セット 5名

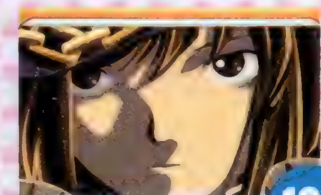
（提供：TYO）



3名

2『ビーマニポケット』シリーズ4種セット

▲前号のNEWS STATIONで紹介した「ビーマニポケット」夏のニューラインナップ。この4種類をセットで。（提供：コナミ）



10名

3 電撃文庫TC 非売品プロモカード

▲電撃文庫の表紙や中綴じイラストを使用したトレーディングカード「電撃文庫TC」。この発売を記念して、「ブギーポップは笑わない」のイラストをデザインしたプロモカードをプレゼント。

（提供：やのまん）

4 トレーディングカードゲーム『ハイスクール・オブ・ブリッツ』門井亜矢先生サイン入りプロモカード 3名



▲8月5日の発売に先駆けて配布される、プロモカード。プレミア必至のサイン入りでプレゼント！

（提供：メディアワークス）



5名

5『アーリーレインズ ～荒野の天使たち～』発表会告知ポスター

▲PSソフト『アーリーレインズ』のB2サイズポスターだ。

（提供：アトラス）



3名

6『新世紀GPX サイバーフォーミュラ 新たなる挑戦者』テレカ

◀人気アニメ「サイバーフォーミュラ」をゲーム化した話題作発売記念テレカ。

（提供：バップ）

7『逮捕しちゃうぞSpecial』発売記念テレカ 3名



▶7月25日から毎月発売されるOVAシリーズ（全6巻）の発売記念品だ！

（提供：バンダイビジュアル）

▼ポケステ対応で外でも楽しめる「ルームメイト」のテレカ。

9『ルームメイト～井上涼子～』テレホンカード 3名



（提供：データム・ポリスター）

8『Cybernetic EMPIRE』サイン入りグッズ3点セット 3名



▶台本、クリアファイルに声優さんたちのサイン色紙のセット。

（提供：日本テレネット）

各3名 PSソフト

せっかくの夏休み、ゲームをしないで時間を持て余すなんてもったいない！ そんなときの4本！



10『DINO CRISIS』

▲スピード感のある恐怖がキミを襲うパニックホラー！ 本誌攻略を読んでレッツプレイ！

（提供：カプコン）



11『黒い瞳のノア ～Cielgris Fantasm～』

▲モンスターのコレクション&合成が楽しいRPGだ。

（提供：ガスト）



12『ルームメイト ～井上涼子～』

▲ポケステの時計機能を使ったリアルタイム恋愛SLG。

（提供：データム・ポリスター）



13『ふぃんがぁ★ふらっしんぐ』

▲じゃんけんのルールをうまく取り入れたアクションPZG。

（提供：アフェクト）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、P.162の注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.118（9月10日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、賞品の発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

さくらといっしょなら
絶対だいじょうぶだよ



※このページは縦にしてお読みください



アニメチック ストーリーゲーム①
カードキャプターさくら
CARDCAPTOR SAKURA
プレイステーション用ソフト
8月5日発売
標準価格6,300円(税別) CD-ROM 2枚組
ポケットステーション対応
初回特典 CLAMP先生かきおろしぬりえ
表紙はコレ
「ぬりえ」は購入時に店頭でもらえます
※数に限りがございます。初回版売り切れの際はご容赦下さい。
ゲームにアニメ感覚をちょっぴりプラス♥
かわいいちびキャラとアニメムービーを組み合わせた新感覚ゲーム。クロウカードを封印しよう。
劇場版「カードキャプターさくら」
8月21日より松竹洋画系にて公開
ARIKA
株式会社アリカ
〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館6F
アリカホームページ http://www.arika.co.jp
"PS"ロゴ および "PlayStation" は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント の登録商標、また "PocketStation" は同社の商標です。



tonkinhouse
PlayStation
想うだけで、伝わるから…
二つの異なる世界を舞台に展開する、
小さな運命の叙事詩。
ためらい、いつわり、悩み、そして熱い想い。
求め合う12の魂の軌跡が織り成す、
彷徨と巡り合いの物語。
現実界
野上ゆかな／柳原みわ／
柊美冬／中川亜紀子／
田村ゆかり／紗ゆり
幻想界
池澤春菜／堀江由衣／
夏樹リオ／生駒治美／
鈴木真仁／山口由里子
デジタルノベル
Lの季節
A piece of memories
オープニングテーマ
手ごたえのない愛
小松未歩
8月5日発売
価格 6,500円（税別）
©1999 TONKINHOUSE
トンキンハウス 〒114-8524 東京都北区堀船2-17-1
インターネットで「Lの季節」情報を見ることができます。
http://www.tokyo-shoseki.co.jp/tonkin/
Lの季節 関連商品発売予定
キャラクターグッズ：ファミ通ブロス/アニメイト■7月末予定
トレーディングカード：ファミ通ブロス■9月予定
攻略本：「Lの季節公式攻略ガイド」（メディアワークス）■8.5予定
「Lの季節パーフェクトガイド」
設定資料集：「Lの季節ビジュアルファンブック」（アスペクト）
小説：電撃Gs文庫「Lの季節」メディアワークス
コミックス：「Lの季節」
サウンドトラックCD：「Lの季節」（サイトロンレーベル）
ドラマCD：「Lの季節 ドラマCD」（サイトロンレーベル）

DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

期待の新作満載



- クロノ・クロス
- アークザラッドⅢ
- ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン
- リトルプリンセス マール王国の人形姫2
- アニメチック ストーリーゲーム① カードキャプターさくら
- ウイニングポスト4
- 金田一少年の事件簿3 青龍伝説殺人事件 その他

イラスト／伊藤勇太

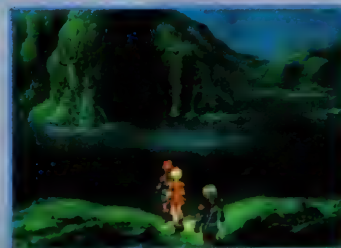


「時間」の旅から「次元」の

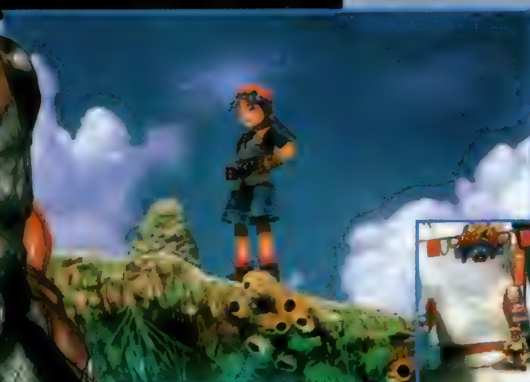
かつてＳＦＣで発表され、多くのユーザーから絶大な支持を得たあの「クロノ・トリガー」に、ファン待望の続編が登場だ。初公開となる今回は、一新されたメインキャラクターと、新機軸満載の戦闘システムを中心に紹介していくぞ!!

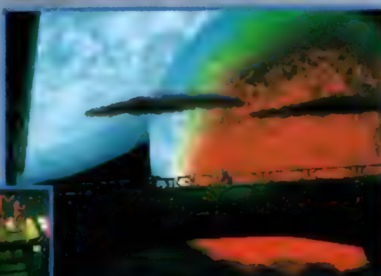
World 新たな冒険の舞台はパラレルワールド！

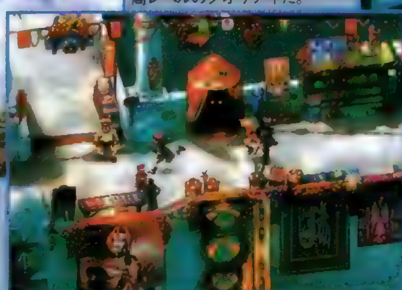
今度の冒険は、前作と同じ世界観を持ちながらも、同じようでどこか異なる2つの並行世界（パラレルワールド）を舞台に展開していくことになる。前作「クロノ・トリガー」で好評だった「時間を超えて旅をする感覚」から、「次元を超えて旅をする感覚」へと変化したのだ。また、この2つの並行世界は互いにリンクしあっており、物語中に発生する選択肢により、双方の世界に大きな影響を及ぼしていくのだ。これにより、変幻自在なストーリーを楽しむことが可能になっているぞ。



▲2つの世界を"次元"を超えて行き来しながら、物語は進んで行くことになる。







▶世界観は前作と同じ。見覚えのある町並みも登場するかも!?
▼グラフィックも文句なしの最高レベルのクオリティだ。

話題作の発表が相次ぐスクウェアから、またもや新作が発表!! 多くのユーザーが待ち望んだ、名作RPG『クロノ・トリガー』の続編がついに登場だ!!

SERGE ●セルジュ

明るく優しい、本編の主人公。ふとしたことから、もう1つの世界に迷い込む。

CHRONO CROSS™ クロノ・クロス

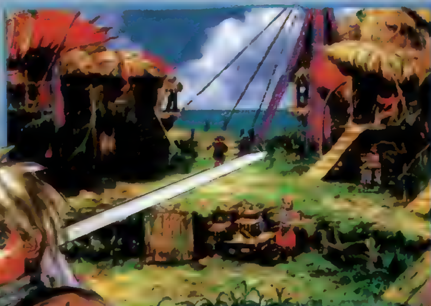
RPG クロノ・クロス	冬予定	▶スクウェア
		▶価格未定
	▶MC（ブロック数未定）AC（DS対応）	

▼ クロノ・クロス

旅へ…『クロノ・トリガー』の続編登場！

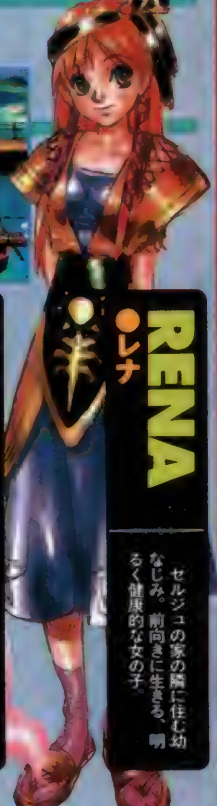
Story セルジュの冒険はのどかな浜辺の村から始まる

かつてガルディア王国が栄えた、ゼナン中央大陸の南端に位置する辺境エルニド諸島。そこにある美しい南国の村、アルニ村で平穏に暮らすセルジュは、日常のふとした瞬間に〝もう1つの世界〟に迷い込んでしまう。そこで不思議な少女に出会った彼は、運命に導かれるまま、果てしない冒険へと旅立つのであった……。





◀▲セルジュの暮らすアルニ村。村人たちは、漁をして生計を立てているようだ。



RENA ●レナ
セルジュの家の隣に住む幼なじみ。前向きに生きる、明るく健康的な女の子。

POSHUL ●ポシュル
レナの家に住みこんでいるレナの友だち。人間の言葉をしゃべるが種族は不明。



KID ●キッド
セルジュと冒険を共にする勝ち気なヒロイン。ヤマネコとは何か因縁があるらしい。



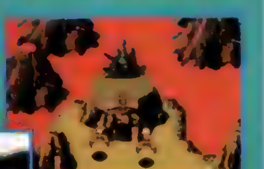
GRENN ●グレン
長剣を武器とする剣士見習い。正義感が強いが、やや短気で猪突猛進型の性格。



LAZZULY ●ラズリー
身長およそ30㎝の、無邪気で大人しい森の妖精。いつもふわふわ宙に浮いている。

前作『クロノ・トリガー』とのつながりは？

前作にあたる『クロノ・トリガー』は、主人公クロノが現在・過去・未来を自由に行き来しながら、時空を超えた旅を繰り広げる本格派RPG。本作では、キャラクターこそ違うものの、舞台となる世界は基本的に同じ。前作で登場した国や村も、登場するのだろうか？





▲前作。原始時代から未来世界まで、さまざまな時代を旅して冒険を繰り広げた
◀世界が同じなら、前作のキャラも登場する？

そして、この男は？

今回発表されたキャラでは、唯一の敵キャラとなるヤマネコ。まだその素性や生い立ちについては、謎に包まれている。どうやらキッドの仇敵であり、セルジュともなんらかの関わりがあるらしいのだが……。



YAMANECO ●ヤマネコ
冷酷残忍な猫科の亜人。その正体は謎。モンスターを操り、不思議な術を使う。

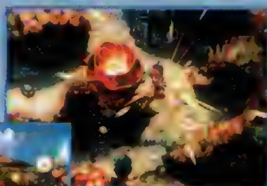
Battle

かつてない戦略性と臨場感を生み出す新システム
「クロス・シーケンス・バトル」システムとは?

数々の新システムを満載した『クロノ・クロス』で、もっとも特徴的なのがクロス・シーケンス・バトル。奥深い戦略性と遊びやすさを併せ持つこの戦闘システムの採用により、初心者からマニアまで幅広い楽しみ方が可能になっているのだ。ここでは、その戦闘システムを解説していくぞ。

エンカウント

戦闘は、前作と同様マップ上の敵シンボルと接触することによって発生。もちろん、敵のシンボルはそれぞれの特徴に合わせた動きをしているので、それを見切って戦闘を避けることも可能だ。





▲マップ上を敵がうろついているのだ。
◀接触すると、画面が切り替わり戦闘シーンへ。

クロス・シーケンス・バトル

クロス・シーケンス・バトルとは、敵が行動していなければ、スタミナの許す限り、好きなキャラを好きな順番でコマンド入力できるシステム。ターン制を廃し、各キャラの待ち時間をなくすことで、臨場感あふれるバトルを実現しているのだ。



▲各キャラとも、スタミナさえ残っていれば、いつでも、どんな順番でもコマンド入力ができる。

パワーレベル
エレメントのパワーレベルを示す。通常攻撃がヒットすることで上昇。（エレメントの項参照）

フィールドエフェクトへ

アタックへ

エレメントへ

スタミナ
行動力。このスタミナが残っている限り、いつでも、何度でも行動をすることができる。



Attack アタック
武器による通常攻撃

通常攻撃は、弱、中、強の3種類から選択。それぞれ威力と命中率が異なる。使用するごとにスタミナが減り、攻撃がヒットすればパワーレベルが上がる。同時に、ほかのパーティキャラのスタミナが回復していく。詳しくは下を参照。



弱攻撃	威力が弱く命中率が高い。パワーレベルは1増加、スタミナを1.0消費。同時に、他のキャラのスタミナ1.0回復。	自分	スタミナ／−1.0 パワーレベル／+1
		他のキャラ	スタミナ／+1.0
中攻撃	威力、命中率共に中程度。パワーレベルは2増加、スタミナを2.0消費。同時に、他のキャラのスタミナ2.0回復。	自分	スタミナ／−2.0 パワーレベル／+2
		他のキャラ	スタミナ／+2.0
強攻撃	威力が高く命中率が低い。パワーレベルは3増加、スタミナを3.0消費。同時に、他のキャラのスタミナ3.0回復。	自分	スタミナ／−3.0 パワーレベル／+3
		他のキャラ	スタミナ／+3.0

●それぞれの攻撃をうまく使い分けよう

攻撃をすると自分のスタミナは減るが、仲間のスタミナは回復する。スタミナを温存するか、仲間のために使い切るかの判断が重要になってくる。そのときの状況に合わせて、弱・中・強を使い分けよう。ちなみに、攻撃時に を押しっぱなしにすると、スタミナが切れるまで自動的に攻撃してくれる。序盤のうちはこれで十分対処も可能。



▲パワーレベルを上げ、エレメントの使用を可能にすることも重要

『聖剣伝説』に同梱の……体験版……をミニミニ攻略!!

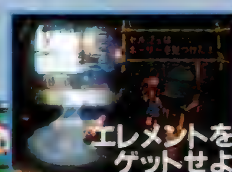
今回発表されたばかりの「クロノ・クロス」だが、実はいきなり「聖剣伝説」に体験版が同梱されているのだ。ここでは、その体験版をワンポイント攻略していくぞ。

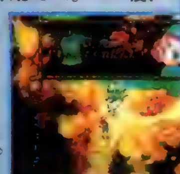
●体験版フローチャート

謎の迷宮 → アルニ村 → ヒドラ沼 → 風鳴きの岬 → 濡れ谷 → トカゲ谷 → オーパーサの浜

POINT 1 アルニ村での行動

謎の迷宮を突破すると、舞台はアルニ村へと移る。ここでは、村の桟橋に行きレナと会話すればOK。この後、直接トカゲ谷に行ってもいいが、いくつか回れるスポットがあるので立ち寄ろう。(チャート参照) また、村の中にはエレメントが隠されているぞ。すべて探してみよう!!





▲こんなところにエレメントが。ほかにもあるぞ!!
◀ヒドラ沼は、何度も行ってみると……。

Element エレメント 何でもありの便利技

魔法や必殺技などの特殊行動をひとまとめにしたもの。これらがすべてアイテム扱いになっており、あらかじめ各キャラに装備しておけると考えればわかりやすい。通常攻撃でためたパワーレベルに応じて発動可能で、各エレメントは1回の戦闘で1回のみ使用可能。





各レベルに配置されたエレメントをパワーレベルに応じて使用!

キャラごとにエレメント配置グリッドがあり、そこに所持しているエレメントを自由に装備できる。装備したエレメントは1回の戦闘につき1回しか使えないが、一部を除き、使ってもなくなったりはしない。

●エレメントの配置は自由

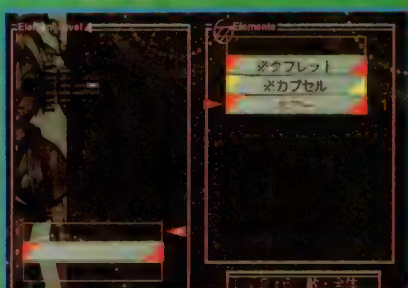
エレメントの装備は、ステータス画面でいつでも変更が可能。レベルごとに装備できる数に制限があるので、どこに何を装備するかが重要になってくる。装備可能な数は、レベルアップにより増えていくようだ。



エレメントはアイテム扱い。各キャラのエレメントグリッドに自由に配置可能。

●レベルの制限

各エレメントにはレベル±nの数値が設定されている。例えばレベル1±3の場合、レベル1～レベル7までのグリッドに装備可能。本来のレベル(上記の場合1)より高いレベルに置くと効果が上がるぞ。



▲ステータス画面で配置を考えよう。本来のレベルよりも低いレベルに置くと、効果は下がるが早く使える。

Field effect フィールド・エフェクト 戦闘フィールドの属性

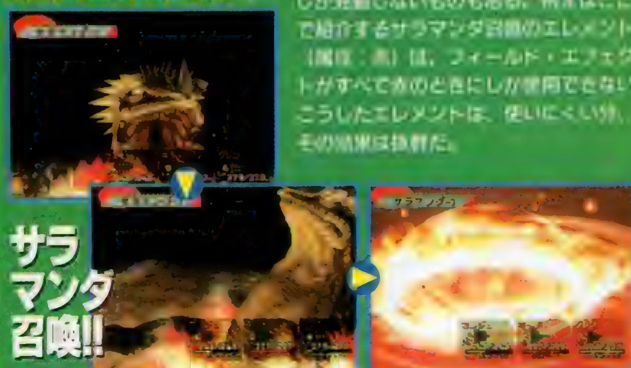
各エレメントには属性が設定されており、使用することでフィールド全体にその属性効果が残っていく。属性は3つまで残り、1つ追加されるともっとも古いものが消える。同じ属性が増えると、その属性に関わるエレメントの効果が増加するのだ。





特定のエフェクト時のみ発動するエレメントもある!

エレメントの中には、フィールド・エフェクトがすべて同じ属性である状態でしか発動しないものもある。例えばここで紹介するサラマンダ召喚のエレメント(属性:赤)は、フィールド・エフェクトがすべて赤のときにしか使用できない。こうしたエレメントは、使いにくいが、その効果は抜群だ。



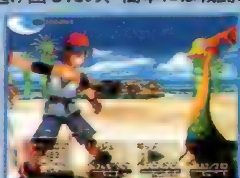
Progressive power up プログレッシブ・パワー・アップ 常に成長していく



キャラは1回1回の戦闘ごとに、倒した敵の強さに応じて成長していく。ただし、ボスなどの特定のモンスターが持つ★(レベルスター)を手に入れなければ成長がやがて止まってしまう。

POINT 2 3つのウロコの集め方

トカゲ谷では、コドモ大トカゲを3匹倒し、ウロコを3枚入手すればOK。しかしコドモ大トカゲは逃げ回るため、簡単には戦闘に入れない。ここではその戦闘への入り方を紹介。なお、アルニ村でもウロコは手に入るが、ここで3回倒さないと物語は進まないので注意!



◀大トカゲとの戦闘自体は楽勝だ。

1 穴に追い込む

最初の場所では、貝殻を左側から押し、穴をふさいで反対側から追いこめ!



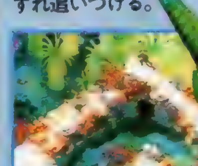
2 タイミングを合わせよう

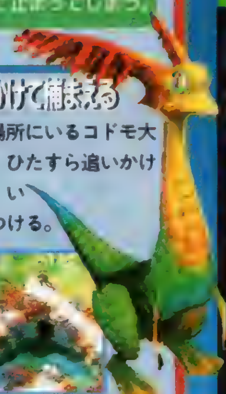
写真の位置に立ち、下を歩きまわっているコドモ大トカゲに向かってジャンプ!!



3 追いかけて捕まえる

写真の場所にいるコドモ大トカゲは、ひたすら追いかければOK。いずれ追いつける。







世界が崩壊したあの日…

Prologue

「大災害」……。世界が崩壊したあの日。少年は、燃えさかり崩れ落ちる街の中で炎に包まれていた。

その少年の小さな命が消えようとする瞬間、どこからともなく伸びてきた力強い腕が彼の体を軽々と抱きかかえ、安全な場所へと救い出した。

少年は「ハンター」に助けられたのであった。ハンターは別れ際に一本の剣を少年に託すと、無言のまま、燃えさかる街の中に消えていった。





ハンターに助けられた少年









Arc The Lad Ⅲ
アークザラッドⅢ®

アレク

[illegible]を助けたハンターに憧れ、自らもハンターを目指す。

すべての刻が動き始める…

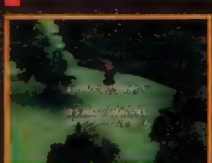
ついに『アークザラッドⅢ』（以下：『アークⅢ』）が本格始動！　今回は、新主人公アレクをはじめとする主要キャラや『Ⅲ』の舞台やシステム、気になるオープニングストーリーをたっぷり紹介するぞ!!

2人の少年の旅立ちが新たな歴史を作る!!

RPG	アークザラッドⅢ	秋予定	▶SCEI ▶価格未定 ▶対応周辺機器未定

STORY

『アークⅢ』のOPストーリーがついに公開された！


▲緑豊かな辺境の村に住む主人公とその親友ルッツ。

今作の舞台となるのは、大災害（闇の支配者の手により、世界が破壊された）から数年たった世界。その災厄から生き延びた人々の手により、世界が復興の兆しを見せ始めている、そんな時代の物語だ。

盗賊に襲われた村

静かで穏やかなサシャの村。ある日そこで、事件が起こる。盗賊団が、村の宝を狙い襲ってきたのだ。この危機を救うため、アレクとルッツはイティオの街へ助けを求めに出かける。


▲村を襲う盗賊団。村長はアレクに助っ人を呼ぶよう頼む。

初めてのバトル！

イティオへ向かう途中、アレクたちは橋の上でモンスターと遭遇。アレクとルッツは初めて戦闘を体験する。しかし、ハンターを目指す彼の前では、どんな相手も敵ではない！


▲ルッツとの連帯攻撃で、モンスターを撃退する！

『アークIII』の世界が見えてきた！

今回入手した画面写真で、気になるものをピックアップ！　そのシステムに迫る!!



ルッツ

テムのスペシャリストを目指している。好奇心旺盛でフットワークは軽い。

舞台

右のマップを見てほしい。これが、物語の最初の舞台となる"エテル島"だ。現在、アレクが住むサシャの村、そしてハンターギルド（モンスター退治などハンターに仕事を斡旋する場所）などがあるイティオの街の２つの存在が確認できる。ダンジョンなどもあるのだろうか？





◀滝の奥に洞窟が!!　ここもエテル島なのか!?





◀▲街の中には、ギルドや宿屋、ショップなど、さまざまな店がある。注目は上の写真。前作キャラと同じ名を持つ店も登場。

細部まで丁寧に描かれたグラフィック



シェリル

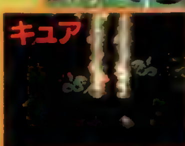
母親を早くに亡くし、父 [illegible]

戦闘

本作の戦闘システムは、基本的に前作を踏襲している。右の写真を見てもらえばわかるように、特殊能力の演出もより派手になっている。新要素にも期待!!

より熱く、そしてド派手に!!





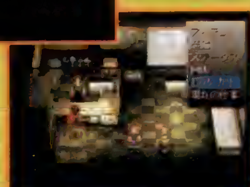


システム

前作のセーブデータも使用可能!!

前号のインタビューでもふれた通り、今作は前作のデータ（ロマリア空中城内最後のセーブポイントでとったもの）が継承可能。さらに、下の写真から新システムも確認できるぞ！





▲▶今作では、宿屋に道具が預けられるようだ。気になるのはモンスターカード。正体不明だが、戦闘に関係しそう。



テオ

明るくけなげな少年。アレクたちと旅する中、モンスターの力を借りて戦う術を身につける。彼も両親を大災害で亡くしている。

ギルドでハンターを雇う

イティオの街に着いたアレクは、ハンターギルドへ向かい盗賊退治の依頼をする。そこで紹介されたひとりのハンター。彼は依頼を受け、なんなく盗賊たちを撃退する。



▲ハンターの活躍が、アレクの胸に熱い思いをもたらす。

ハンターを目指し村をあとにするアレク

ハンターの活躍を見たアレクは、ハンターになる夢を叶えるべく親友ルッツとともに村を出る。ここから新たな伝説が始まるのだ。



▲期待に胸をふくらませ、２人は広い世界に旅立つ。



ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン





ゲーム開始前には、2分12秒ものクレイアニメが流れるぞ。きれいだし、迫力満点なのだ。

モンスターや序盤のストーリーに関する新情報をドドーンと紹介。さらにクレイアニメで語られるオープニング写真も公開。これでもう1000回遊べるRPGから、目が離せなくなる!

RPG ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン	9/15	▶チュンソフト/エニックス ▶¥6,800 ▶MC(ブロック数未定) AC(DS対応)

トルネコびっくり
不思議な特ダネ大放出!!



トルネコびっくり モンスター お楽しみ要素発覚
モンスターの石像がコレクションできる!

前号までに紹介したとおり、「トルネコ2」では最初の「ちょっと不思議の草原」から「不思議のダンジョン」まで、計8つのダンジョンにチャレンジすることになる。なんと、これらのダンジョンをクリアするごとに、モンスターの石像が1体ずつもらえることがわかったのだ。もらった石像は、神殿にコレクションされていくことになっている。なお、石像となるモンスターの種類はダンジョンごとに決まっていて、そのダンジョンにいちばん多く登場する種族の代表的なモンスターが石像になるようになっている。たとえば、アンデッド系のモンスターが数多く出現する「墓場のダンジョン」の場合、アンデッド系モンスターの代表格ともいえる「くさった死体」の石像がもらえるのだ。

これがモンスターの石像だ!


◀これが、石像がコレクションされる神殿。右上には「墓場のダンジョン」をクリアするともらえる、くさった死体の像が置かれている。

スライム大増殖の謎!?



右の写真を見てほしい。なんと、トルネコの周囲を埋めつくすように、スライムの大群がむらがっているではないか! 前作では、普通にプレイしてれば、こんな事態は絶対に起こりえなかった。いったいどうしてこんな奇妙な事態が発生したのだろうか? ひょっとしたら、「トルネコ2」にはとんでもない秘密が隠されているのだろうか? …というわけで、この不思議な「スライム大増殖」の原因について、大胆な予想を立ててみたぞ。はたして、この3つの予想の中に正解はあるのかな?

原因大予想
1. 今回のスライムは攻撃を受けると増殖する
2. ザオリクの巻物に秘密の効果があった
3. キングスライムが攻撃されて、分裂した

ぞくぞく登場モンスター図鑑

次々と明らかになる登場モンスターを、それぞれの特徴もあわせて、またまた紹介しちゃうぞ。今回は全部で5種類だ!

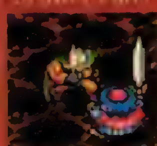
ひとつ目モンスター スペクテット
[illegible]けなくする「[illegible]」[illegible]



トゲつきこうらがカタい アイアンタートル
[illegible]



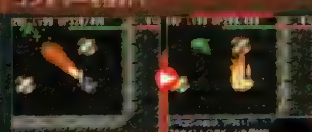
この男危険につき… 殺人鬼
[illegible]

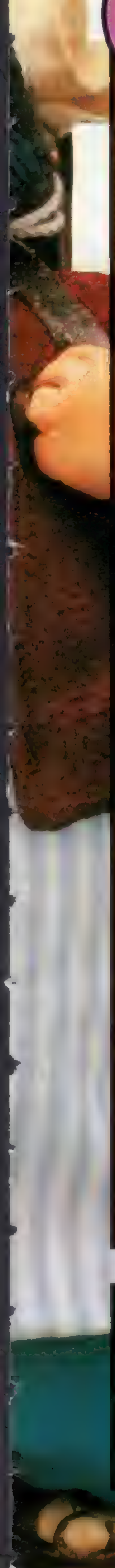


仲間を呼ばれたらやっかいだ! ぐんたいアリ
仲間を集める、[illegible]持っている。[illegible]けど、仲間を呼ばれて[illegible]かい。戦うときは早めに倒そう。



モンスターといえばこいつ ドラゴン
攻撃力・[illegible]







序盤のストーリー公開!!

冒険しながら村を育てられる

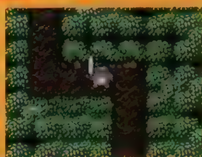
ダンジョンクリアでお店が開く

ちょっと不思議の草原
からくりダンジョン
城のダンジョン
墓場のダンジョン
火吹き山
迷いの森
トロ遺跡
不思議のダンジョン

この部分のストーリーが判明したのだ

『トルネコ2』に登場するダンジョンのうち、前半の4つは後半の大冒険に備えるものになっている。なかでも「ちょっと不思議の草原」以外の3つは、クリアするたびにトルネコの村にお店がオープンしていくぞ。これらのダンジョンをクリアすれば、さらに本格的な冒険が待っているのだ。

▶「ちょっと不思議の草原」では操作法やアイテムの使い方を解説してくれるぞ。





ちょっと不思議の草原 目的：ネネの贈り物を王様に届ける

墓場のダンジョン 目的：こわがりな青年を師匠の墓に連れていく

魔法のパン屋がオープン！

パン屋を開業することになった青年が、師匠の墓前に報告することにした。しかし、墓場にはモンスターがウジャウジャいて、こわがりな青年は一歩も進めない。見かねたトルネコは、彼を師匠の墓まで連れていくことにするのだ。このダンジョンをクリアすると、「魔法のパン屋」が開店する。ここでは、いろんな追加効果を持つ「まほうのパン」などが買えるぞ。

▼青年の頼みを承諾すれば、いざ「墓場のダンジョン」に挑戦ということになる。



▼青年はともに戦ってはくれない。





▲ミイラ男やくさった死体など、アンデッド系のモンスターが多く出現する。

「パン」の種類とその効果

名前	効果
パン	食べると満腹度が50%回復する
大きなパン	食べると満腹度が100%回復する
くさったパン	満腹度が30%回復するけど、HPが5ポイント減る
きょだいなパン	満腹度が最大値まで回復し、さらに満腹度の最大値が+5%される
まほうのパン	満腹度が30%回復。さらに「腹が減らない」などの追加効果
くさりきったパン	ちから−1。さらに20ターンの間、1ターンごとにHPが−2
黄金のパン	今のところ不明。どんな効果があるのだろうか？
オニオンブレッド	モンスターのオニオーンやタマネギマンが、一定の確率で落とす

からくりダンジョン 目的：金庫を手に入れる

銀行がオープン！

ある銀行家が村に銀行を開くために、1軒の空き家を買い取った。しかし、そこに突然モンスターが住み着くようになってしまった！　さらに困ったことに、開店資金が入った大切な金庫まで、モンスターたちに奪われてしまったのだ。トルネコの使命は金庫を取り戻し、空き家からモンスターたちを追い払うこと。金庫を取り戻すことに成功すれば、この空き家が銀行としてオープン、お金を預けたりできるようになるぞ。

▶この建物の中に「からくりダンジョン」が。内部には何か“からくり”があるのかな。





◀リリハットと遭遇。同じ直線上にいると、遠距離から弓矢で攻撃されてしまうぞ。うまく距離をつめろ！





▲からくりダンジョンの内部。金庫はどこにあるのだろうか？

◀トルネコの右側にいるめがねをかけた白い帽子の男が、銀行を開こうとしているのだ

城のダンジョン 目的：“聖なる炎”を入手する

汗と涙の鍛冶屋がオープン！



◀城で働く者たちも、男の動向が気になっているようだ。



◀鍛冶屋を目指す男とは、城の中で会うことができる。

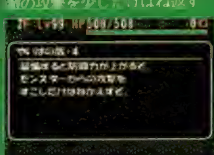
父親の遺志を継ぎ、世界一の鍛冶屋を目指す男が王様の前に現れた。彼は王様にトルネコの住む村に鍛冶屋を開きたいと申し出るが、王様はひとつの条件を出す。「モンスターに占領された城の地下で、“聖なる炎”を取ってくるのじゃ」。男は何度も挑戦するが、この条件をいっこうに満たすことができない。トルネコは彼の代わりに、城の地下へ向かうことになる。無事“聖なる炎”が持ち帰れたら村に、武器などを強化してくれる汗と涙の鍛冶屋がオープンするぞ。

ほかにもこんな特ダネが！

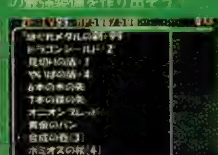
新登場アイテム

『トルネコ2』には回避率が上がる見切りの盾など、シリーズ新登場のアイテムがたくさん登場する。アイテムが増えたぶん、合成の壺を使って、いろいろな効果を持つ最強アイテムを作れる。自分だけの最強アイテムを作って友だちと競うという、本筋とはちょっと違った楽しみ方もできそうだ。

▼新アイテム「…の盾」。敵の攻撃を少しだけはね返す



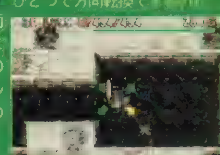
▼合成の壺を使…自分だけの最強装備を作り出そう



方向転換システム

前号でななめに方向転換するとき、画面に矢印が表示されると紹介したが、実際に矢印が表示された写真を入手したぞ。この矢印は、ボタンひとつで呼び出せて、トルネコの向きを変えられる。前作で「ななめ方向への攻撃や移動がまどろっこしい！」と感じた人も快適にプレイできるぞ。

▼矢印で確認しなが…ひとつで方向転換で…







クルル姫の大冒険RPG登場!

リトルプリンセス マール王国の人形姫2

早くも人気沸騰!? 夢と希望と冒険心がた～くさん詰まったファンタジックなRPG「リトプリ」。今回は、前作のファンなら思わず顔がほころんしゃう情報が満載！ もちろん「情報コーナー」もお届けするぞ。





お待ちかねの最新情報を大公開するよ

RPG	リトルプリンセス マール王国の人形姫2	99年（予）	▶日本一ソフトウェア
			▶価格未定
			▶MC（ブロック数未定）

リトプリチェック!! 前作のキャラが今回も登場！

「マール」の続編といえば、やっぱり彼女たちが登場しなくては始まらない！ ということで、予想（期待？）していたみんなも多いと思うけど、コルネットをはじめ、前作の主役クラスの3人の登場が正式に決定したぞ。ここでは、14年後の成長した姿とともに、現在のプロフィールを紹介しよう。掲載している"前作"の写真とあわせて、しばし再会の余韻にひたってね。

▼「リトプリ」で初登場となるキャラたちとのからみも楽しみだね。











エトワール

29歳。クルルの親友であるクレアの母親で、ローゼンクイーン商会の会長でもある。今でもコルネットとケンカしているかは不明だが、あの高笑いは健在（笑）。

コルネット

29歳。一目惚れした王子さまを悪の魔女（?）から救い出した前作の主人公。現在は明るく優しい王妃として国民から慕われている。娘に対しては厳しくも優しい。

フェルディナンド

32歳。平和と自然を守りつつ、文化レベルの向上にも積極的に取り組むマール王国の賢王。だが、娘のクルルには非常に甘い。クルルの理想の男性像でもある。

STORY ストーリー

気になる「リトプリ」の序盤を先取り大紹介。クルルの冒険はこうして始まる！

1 エスケープ！

ある朝、クルルの部屋の前。ローゼンクイーン卿との約束の時間なのに、クルルは起きてこない。業を煮やしたジオ将軍は、クルルの部屋へと入っていった。だが、部屋の中はもぬけの殻で、ベッドに身代わりの人形があるだけ。「姫のおてんばにも、困ったものだ」と、大きなため息をつくジオ将軍。その頃クルルは、ロープを使って、窓から城外への脱出に成功していた！



▲ソニアはクルルにとって怖いお姉さん？

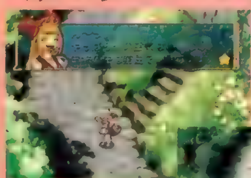


人形にご注目！
ベッドの上にあるのは、人形クルル!? しかも、肖像画の下の人形たちにも見覚えがあるような？



2 冒険に出発！

窮屈なお城から、抜け出したクルル。この機会に「お母さまみたいに素敵な王子さまを見つけて幸せになるの♥」と一大決心する（笑）。そして街へ向かって歩いていくと目の前に宝箱を発見。箱を開けると中には、ぬいぐるみとコルネットからの手紙が……。





▲▶このレジェムは、コルネットがクルルの助けにと用意してくれたもの。すべてお見通しだったようだ。

3 カヘルとバトル

レジェムを仲間にして先を急ぐクルル。でも街へと続く橋の前で、コルネットと同じく大の苦手なカヘルに襲われてしまった！　なんとか自分の力でカヘルを倒したクルルは、またまた夢をみていた。



つづく

チェロ

14歳。今回、初紹介の新キャラ。無口な少年で、クルルの前に何度も姿を現す。どこか人を寄せ付けない雰囲気を持つが、何やら目的があって行動しているのは確からしい。

クルルの情報コーナー

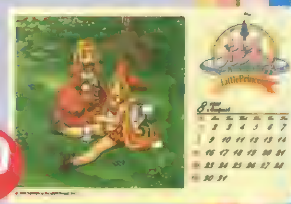
リトプリ ver. 第2回

またまたやってきました「クルルの情報コーナー」！　第2回目となる今回はD22の最新情報やプレゼントなど、盛りだくさんで、お届けしちゃうよ。あ、それと8月から『リトプリ』の予約キャンペーンが始まるの。詳細については次回お知らせするので、楽しみに待っていてね。

3 カレンダー入りポストカード

右にあるのは、7月中旬から全国の販売店で無料で配られるカレンダー入りのポストカードなの。期間は7月～12月で全6種類（各月1種類ずつ）配られるんだって。今回はこれを10名にプレゼント（欄外参照）。

10名



1 ハガキ募集

前回から引き続き、このコーナーではファンのみんなからのイラストハガキを大募集中なの。『リトプリ』だけでなく、前作『マール』のキャラでもOKなので、どんどん送ってきてね。もちろん、色はちゃんと塗ること。あて先は欄外を参照してね。それじゃ、よろしく！



◀愛知県　浅魔悠さん：記念すべきイラスト第一号、おめでとう。元気いっぱいな、あたしの表情がグッド！

2 電撃プレイステーションD22

電撃プレイステーションD21に続き、8月18日発売のD22では『マール』のレアな設定原画などが見られる「ギャラリー」、プレゼントがもらえる「クイズ」、新キャラも登場している「キャラ紹介」などが楽しめるよ。



◀これが「クイズ」の画面だよ。さあ、みんなは、いったい何問正解できるかな？　しっかり予習しておいてね。

4 テレカプレゼント

今回も下の3種類のテレカを各3名にプレゼント！　ちなみにこのテレカは7月24、25日に開催される東京キャラクターショー1999で販売されるよ。



各3名

あて先 〒101-8305(株)メディアワークス DPS「クルルの情報コーナー」係

プレゼント応募方法 「カレンダー入りポストカード」「テレカ」のプレゼントに応募する人は、左のあて先に、住所・氏名・電話番号・欲しいプレゼント（テレカの場合は種類も）・ゲームや記事に対する感想を明記して送ってね。しめ切りは8月26日消印まで有効です。





発売直前！ PS版「カードキャプターさくら」の魅力を再確認!!





さくらに好敵手(ライバル)登場!!
彼もまた"カードキャプター"？

その名も…
李 小狼
リ・シャオラン





CLAMPファン注目のPS版「カードキャプターさくら」も、いよいよ発売直前。今回は、原作の人気キャラ・李小狼の登場でストーリーも最高潮の第6話～8話を大紹介！さらに、システムやミニゲームを再確認だ!!



アニメチック ストーリーゲーム①
カードキャプターさくら
CARDCAPTOR SAKURA

TVアニメ「カードキャプターさくら」の世界を忠実に再現した、PS版「さくら」。ゲームはチビキャラを操作して物語を楽しむAVG形式。クロウカードとの対決では、カードごとに違う種類のミニゲームが用意されているぞ。今回は、中盤のストーリーとともに、ゲーム全体の流れを徹底チェックしていこう。

ETC	アニメチック ストーリーゲーム① カードキャプターさくら	8/5	▶アリカ ▶¥6,300(CD2枚組)
			▶MC(1ブロック)、PS(14ブロック)

システムCheck



ケロちゃんにおまかせ！

こにゃにゃちわ～！ ここでは、PS版「さくら」がどんなゲームなのかを解説していくで～。桃矢兄ちゃんや雪兎(ゆきと)、知世の説明をしっかり聞いて、一刻も早よう「さくら通」になったってな～。あ、もちろん、ワイの活躍も要チェックやっ！

全14話のシナリオは原作に忠実だぜ!!

ゲームのストーリーは、TVアニメをもとに再構成された全14話。CD2枚組のボリュームだ。基本的なストーリーは、アニメに忠実に作られているけど、一部ゲーム用にアレンジされたオリジナルの展開もあるらしいぜ。アニメやコミックスを知り尽くしている人も楽しめる、ってのがウレシイな。



▲ゲーム中には、アニメムービーも流れる。



◀登場人物や友枝町の設定なども、アニメそのままだ。

"クロウカード"集めはミニゲームでね！

ゲームのメインとなるのは、やっぱりクロウカード集め。その肝心のカードとの対決シーンは、ミニゲームになっているんだって。ACTやPZG、ちょっとした占いゲームなんかもあるみたいだよ。操作はどれも簡単だし、開始時に操作説明もあるからゲームが苦手な人でも安心だね。





▲▶カードの特性や性格を生かした、数々のゲームが用意されているぞ。



もう1人のカードキャプター登場!! ストーリー中盤の6～8話大紹介!

こんにちは！　さくらだよっ。ここでは、前号に続いて6～8話のストーリーを、紹介していくね。順調にカード集めを続けていたある日、わたしのクラスに香港から李小狼くんが転校してきたの。でも、なんかわたしのことにらんでいるような…、クロウカードのことも知ってるみたいだし……。ほぇ～っ！　これからどうなっちゃうの？

★第5話までは…

自宅の地下室から、クロウリードの書という本を見つけてしまったことから、カードキャプターに任命されてしまったさくら。封印の獣であるケルベロスと一緒に、"この世に災いをもたらす"クロウカード集めをすることに。学校で、水族館で、さくらがカードキャプターとして活躍！



▼雪兎さんとのデート場所に現れた「ウォーティー」。



▲「イリュージョン」は、公園でお化け騒ぎにもなった。

★第6話 みんなでお買い物

今日はみんなで「ツインベル」でお買い物。でも、さくらはおこづかいの残りが少なくて、見てるだけ……。そこで、知世ちゃんの提案で、まきさんにまた占いをしてもらうことになったんだけど。またもやカードの気配が？

クロウカード発見!



▲今回は、知世ちゃんが占ってくれるぞ。



◀占いカードの中に「サイレント」が!?

★第7話 さくらのライバル登場

香港からの転校生、小狼は、さくらと同じくクロウカードを集めるカードキャプター。「サンダー」を2人で協力して捕まえたものの、小狼はさくらの力を認めなかった……。



◀さくらに敵対心を燃やす小狼。その真の目的は果たして？

ケロちゃんCHECK! コイツがもう1人のカードキャプターや!!

中国でも有名な道師、李家の跡取り息子や。魔力はそこそこあるみたいやし、カードのある場所がわかる羅針盤を持っとる。



リ・シャオラン
李 小狼

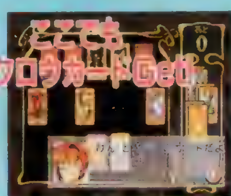
◀クロウ・リードの血縁や。

★第8話 さくらとやさしいお友達

元気のないさくらを励まそうと、「ツインベル」へ誘ってくれる知世ちゃんと梨佳ちゃん。2人の買い物を待っている間、さくらはまたまた、まきさんに占ってもらうことに。そして、占いカードの中に、またしてもクロウカードが！



▶プレゼントを買う、という梨佳ちゃん。いったい誰にあげるのかな？



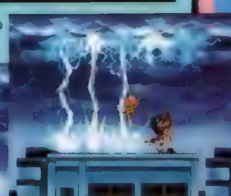
◀「ソード」&「シールド」2枚をゲット。

Get the CROW CARD V.S.サンダー

上空から雷を落としてくる「サンダー」。コイツを倒すことはできない。雷を避け続けて、「サンダー」が疲れるのを待とう。雲が光る位置に雷が落ちるので、頭上の雲が光り始めたらすぐに回避！　あわてて自分から雷に突っ込まないように注意しよう。



▼実は、ケロちゃんのいる位置には雷が落ちないぞ。



▲音でビックリしないように注意だ。



クリア後のお楽しみ「ともよのへや」へ遊びに来てくださいな

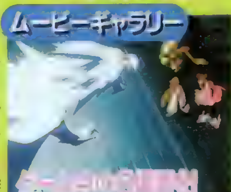
ごきげんよう、大道寺知世です。この「ともよのへや」は、これまでにクリアしたお話で見たことのあるムービーや、私が作ったさくらちゃんのコスチュームのデザイン、さくらちゃんの日記などを見ることができるオマケモードですわ。みなさん、私のコレクションを増やすのに、ぜひ協力してくださいね。

デザインデータ



▶貴重なデータが満載のデータベースだ。

ムービーギャラリー



▶TVアニメと遜色のないクオリティだ。

ポケステにさくらちゃんの声をダウンロード!!

「ともよのへや」では、さくらたちの声をポケステに入れることも可能なのだ。ボタンを押せば、いつでも再生できるぞ！　キミはどう使う？



◀マップ上でボイスカードを拾えば、貴重なデータが手に入る。

電撃大プレゼント 劇場版「カードキャプターさくら」御招待! 30組60名様

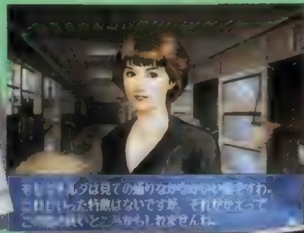
8月21日から、全国松竹洋画系で公開される劇場版の招待券を、前号に引き続きペアで30組60名様に大プレゼント！　希望者はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号とケロちゃんに言わせてみたい一発ギャグを書いて下記まで送ってください。

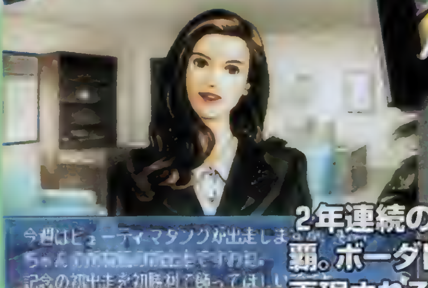


あて先
〒101-8305
(株)メディアワークス 電撃PlayStation編集部
「劇場札頂戴　急々如律令!!」係

しめ切りは8月6日(消印有効)







㊗エルコンドルパサー、仏GI制覇！
ボーダレスな世界の競馬を再現!!

Winning Post 4
ウイニングポスト

2年連続の日本調教馬による海外GI制覇。ボーダレス化した現在の世界競馬が再現される『4』の魅力を徹底追及！

SLG	ウイニングポスト4	8/28	▶コーエー ▶¥6,800 ▶MC（14ブロック）

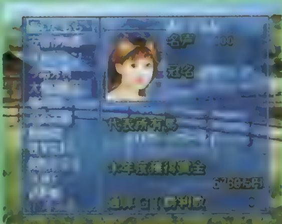
『WP4』を3つの側面から徹底チェック!!

System システム 新要素が増えても基本はシンプル

続編が出るごとにシステム変更されてきた『WP』シリーズ。その最新作『4』は、意外にも原点に帰ったシンプルな目標に向けてプレイすることになった。

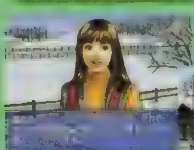
ゲームの目標 馬主名声値TOPを目指す

ゲームの目的は、馬主名声値が1位になること。この名声値は、プレイヤーはもちろん、CPU馬主それぞれにも設定され、所有馬の成績に応じて上昇していく。でも、プレイ中はあまり意識しなくてもいいかも。

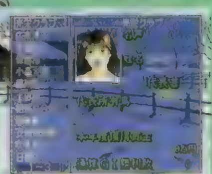


◀名声値は、自由にプレイしていても上がっていくはず。

クラブ法人 オーナークラブを設立できる



◀マイネルやシチーのような冠名をつけたい。



▶クラブの社長は、おなじみの知人のなかから選べるぞ。

厩舎に預託できる馬は毎年5頭まで。だが、それ以上の生産馬もクラブに預けることができる。このクラブ馬が繁殖入りする場合、プレイヤー牧場に優先的に入れられるメリットがある。

馬の性格 「賢さ」や「精神力」の新要素が

馬には、適性距離や気性などのパラメータのほかに、賢さや精神力という性格的な要素も導入された。賢さが高いと気性や成績が安定しやすく、精神力が高いと遠征に強くなるという効果がある。結構重要なのだ。



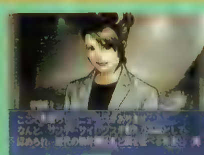
◀気性の悪い馬には、馬具をつけることができる。

Bleeding 血統 血のドラマはエンドレス

『3』で登場した系統確立という概念を発展させ、『4』ではさらに「変化」という要素が加えられた。これは配合理念にもかかわってくる重要な要素だ。

系統確立 新系統で相性が変化

種牡馬として優秀な成績をおさめると、○○系として認められる。すると、その新系統と相性のいい系統も、新たに設定されることになる。「相性配合」は、最強馬を作る基本なので、新系統ができたら相性を調べることが必要だ。



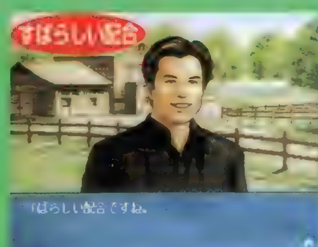
◀新系統が確立されると、系統の相性も変化する。が、この新系統の相性には秘密が!!



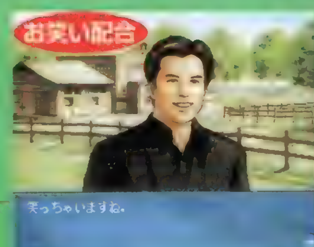
▶CPU馬主との勝負に勝つと、相性について聞くことができる。地道に調べるなら、この方法。

配合 種付け時のコメントは重要!?

種付けをするときに、牧場長がさまざまなコメントをしてくれるので非常に参考になる。「すばらしい配合です」と言われるものから、「笑っちゃいますね」と言われる「お笑い配合」まで、多種多様なコメントによって、産駒の傾向がつかめるようになっているのだ。



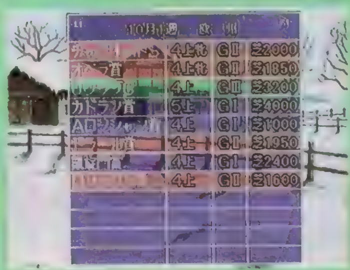
▲配合的には素晴らしくても、産駒の能力は生まれてみないとわからない。



▲ある極端な条件のときに発生するコメント。意外とあなどれないとか…。

Over Sea 海外 世界を股にかけるワールドワイドな魅力！

『4』の最大の魅力はやはり圧倒的な数を誇る海外レース。GⅢからGⅠまであらゆる距離のレースがそろっているので、愛馬の適性に合わせて出走させたい。4000mのGⅠなんてのもあるぞ。



◀海外レースをすべて制覇しようとすると、100年以上かかるかも。

400以上もの海外レースを収録!!

海外のレース体系は、以下の図のとおり。基本的には米国と欧州に分かれ、欧州はさらに各国に分かれている。海外を転戦することもできるぞ。

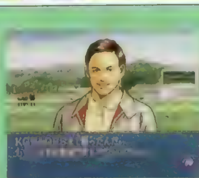
日本
- ドバイ：代表的なレース — ドバイワールドカップ
- 米国：代表的なレース — ブリーダーズカップ、ケンタッキーダービー

ドバイWC出走は、川崎記念かフェブラリーSに勝つのが条件。

欧州
- 仏 フランス：代表的なレース — サンクルー大賞典、凱旋門賞
- 英 イギリス：代表的なレース — 英ダービー、KGⅥ&QES
- 愛 アイルランド：代表的なレース — 愛ダービー、愛オークス

出走登録のしくみ

日本から海外レースに出走する場合、レースの1カ月前が受付期限。ただし、所有馬が海外遠征中に滞在している国のレースなら1週前に登録することが可能だ。



◀調教師によっては、海外レースの成績次第で次のローテーションを打診してくる。

地方レース もさらに充実！

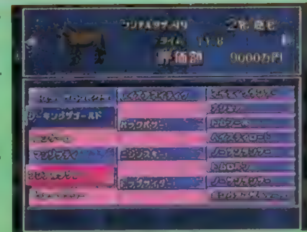
地方レースも、今年のプログラムを基に収録されている。海外のダート戦に挑戦させるには力不足というダート馬は、地方レースを主戦場として考え、ローテーションを組んでいくといいだろう。



◀約40の地方レースが収録されている。

トレーニングセール 優秀な㊕を購入できる

毎年末には、㊕（マル外：外国で種付けされ、外国で生まれた馬）のトレーニングセールが行われる。1ハロンの調教タイムが表示されるので、それを見て購入するようにしよう。㊕には素質馬が多いぞ。



◀調教タイムを参考に、素質馬を見極めよう。

海外競走馬 海外でも年度代表馬が!!

実は国内だけではなく、海外にも競走馬が420頭以上も存在する。つまり国内同様に、海外競走馬もそれぞれにローテーションを組んで、し烈な戦いを演じているのだ。年度末には年度代表馬の選出、そして繁殖入りなど、国内と同じドラマが展開されていく。



◀所有馬の遠征時には、これらの海外競走馬がライバルとして登場してくる。

▶年度末の海外馬の表彰。日本馬が海外で活躍すると、ここで表彰されることもある。

繁殖牝馬 種牡馬以上に重要？

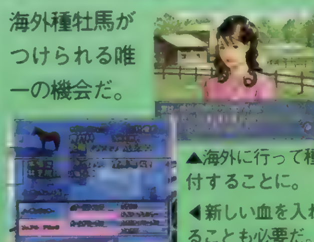
仔馬以外に、海外の肌馬を買うこともできる。優秀な成績を残した牝馬はもちろん、国内には少ないめずらしい血統の馬も狙い目だ。



◀日本には少ない血統の肌馬は、海外から輸入。

種付け 海外種牡馬もOK

馬主名声値が高まれば、海外の牧場から「うちの種牡馬をつけてみないか」と打診される。これは海外種牡馬がつけられる唯一の機会だ。



▲海外に行って種付することに。

◀新しい血を入れることも必要だ。

ウイニングカップ '99 Autumn 開催!!

'99／8／28〜9／30

今年も開催される恒例のウイニングカップは、海外の競馬場をメインに5つのレースで実施される。『WP4』のソフトに同梱されるハガキに、愛馬のパスワードを書いて送ろう。詳しくは、追って紹介していくぞ。

コーエー公認最強馬決定戦が再び!!

実施レースはこの5つ

目指せスピードマスター！　最速スプリンター決定戦!!
1 ドーヴィル ……………… 芝1300m

激戦必死！　1マイルの争いの覇者は!?
2 ガルフストリームパーク ……………… 芝1600m

ホクトベガに捧ぐ!?　世界最強のダート王争い
3 ナドアルシバ ……………… ダート2000m

競馬の王道、クラシック・ディスタンスに挑戦！
4 ロンシャン ……………… 芝2400m

強い馬が勝つ!?　ステイヤーたちの闘い
5 京都 ……………… 芝3200m

賞金総額は なんと100万円

優勝	10万円×5
準優勝	5万円×5
3位	3万円×5
電撃賞	1万円×10

（各レース4位・5位が対象）

伝説をなぞらえた殺人に金田一が挑む!!

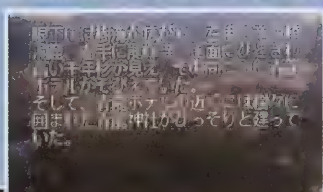


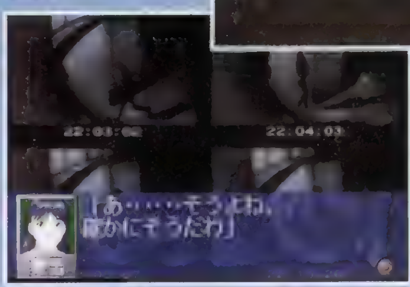


金田一少年の事件簿3
青龍伝説殺人事件

発売直前！新情報満載で『3』の魅力に迫る!!

AVG	金田一少年の事件簿3 青龍伝説殺人事件	8/5	▶講談社 ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）





事件以外にこんな…



ムフフなイベントもあり!

システムとシナリオを徹底紹介！

システム 『3』の調査法を流れを追ってチェック！

調査エリア内を、移動することなく自由に調べることができる「360°調査システム」。『3』はこのシステムの導入により、前2作に比べ格段にプレイしやすくなった。ここでは、「360°調査システム」を含めた『3』の捜査手順を紹介していくぞ。

SYSTEM

1 ホテル内を移動して事件の情報を収集

事件が発生したら、まず関係者に聞き込みをして情報収集をするのが捜査の基本。特に事件の目撃者は、犯人に関する有力な情報を持っていることが多い。ホテル内を歩き回り、事件解決のための情報を集めるのだ。



▲足で稼いだ情報だけが、推理のときに役に立つ。ひたすら歩きたおせ！



◀疑問に思ったらとにかく質問。思わぬ証言が聞けることもあるぞ。

2 360°調査システムで事件現場を捜索

有力な証言を聞いたら、次にやることはそれを裏付ける証拠を探すこと。「360調査システム」を駆使して事件現場を捜索し、推理をするための証拠を見つけるのだ。髪の毛1本見逃さない注意力が要求される場面だ。



▲周囲を見渡し、怪しいと思ったものがあったら、片っ端から調べよう。



▶被害者の遺留品を調べれば、絡まった謎の糸が解きほぐれることも。

3 手に入れた情報を整理して真犯人を推理しろ！

有力な証言と証拠を手に入れたら、その中から事件解決に必要なものだけを選び、それをもとに犯人を推理するのだ。持てる限りの記憶力と洞察力を振り絞って、真犯人を捕まえよう！



◀事件の関係者全員のアリバイを検証し、犯人を絞り込むのだ。

シナリオ ジャンルの違う複数のシナリオを初公開！

『3』には複数のシナリオが存在し、デジコミ風のものやサウンドノベル風のものなど、その種類はさまざま。さらに、各シナリオはリンクしていて、1話解くたびに謎が深まる構成になっている。『金田一』ならではの緻密なシナリオを楽しもう。

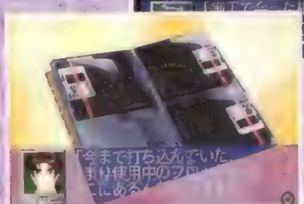
SCENARIO

第1話 青龍ホテル殺人事件

プレイヤーの記憶力と推理が試される長編シナリオ

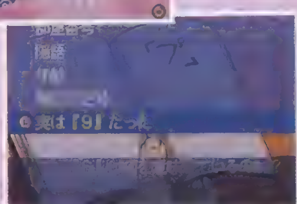
竜ヶ崎温泉郷に新築された「青龍ホテル」。そこのプレイベントに招待された金田一と美雪は、連続殺人事件に巻き込まれる。死体のそばには「財宝に群がる者は青き龍のたたりで死ぬ」というメッセージが残されていた。さっそく推理を始める金田一だが、調査を進めるうちに、宿泊客全員にアリバイがあることを知り愕然とする。金田一は、真犯人のアリバイを崩し事件を解決できるのだろうか？　そして、竜ヶ崎の地に伝わる古い伝説とは!?





▲殺された宿泊客は、伝説の財宝を狙っていたようだが…。

▲どんな小さな疑問も見逃さず、手掛かりをつかむのだ！

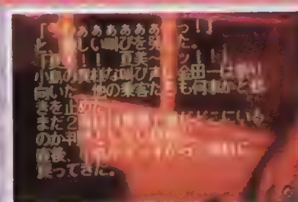


▶被害者の残したダイイングメッセージの謎を解くこともある

第2話 登山列車殺人事件

サウンドノベル形式のショート・シナリオ

ホテルの事件を解決した金田一と美雪は、気晴らしに登山列車に乗る。旅行途中の大学生グループや地元の人たちと、つかの間の観光を楽しむ2人。しかし、ここでも殺人事件に巻き込まれてしまう。乗客の話を聞くと、どう考えても死体がひとりでに移動したとしか考えられないのだが…。



◀犯人はどのようにして女性を殺害したのだろうか？

第3話 遊覧船殺人事件

デジコミ方式でサクサク進むぞ

金田一と美雪が、青龍ホテルの宿泊客と遊覧船に乗っていると、2つの死体が立て続けに発見される。一見、事故と自殺に見える2つの死体に、奇妙な違和感を感じた金田一は、両方とも他殺と判断。そして、偶然乗り合わせていた明智と協力し、犯人探しに乗り出すのだった。



◀金田一の天敵(?)、明智警視。そのキザっぷりは健在。

そして…
すべての謎を
1本の線でつなぐ
新たな事件が!!



ACT

ロックマン

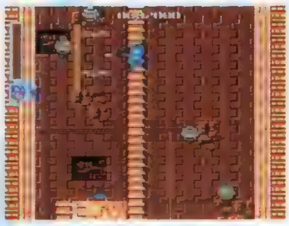
まさに一時代を築いたACT界を代表する名作『ロックマン』がPSに見参！
盛り込まれた多彩なトラップ、強力な6体のボスがキミの挑戦を待つ!!

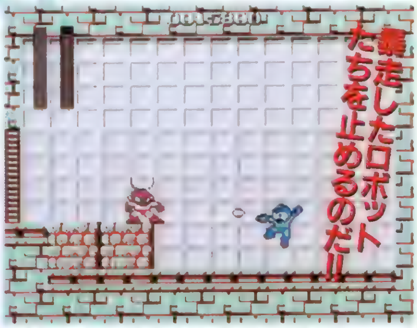
85
▶カプコン
▶¥2,800
▶MC(1ブロック)
PS(13ブロック)

エキサイティングACTがPSで復活!!



FC版として発売されて以来、いまなおシリーズ化され続けている横スクロールACT『ロックマン』。その記念すべき第1作が、超魅力的なオリジナル要素を満載してPSに登場だ。ハイレベルなアクション、バツグンの操作性、趣向を凝らしたトラップなど、あらゆる要素が凝縮されているだけに、発売後、10年以上を経た現在でも遊びごたえは十分！　なぜ人気があるのか……、その答えが、きっと見つけられるだろう。


▲炎、氷、電気、爆弾など、多彩な仕掛けが施されたステージで生き残れるか…。



▲6体の工業用ロボットたちが、ワイリー博士の手にかかり突然暴れ始めた！　これを止められるのは彼しかいない……そして伝説のスーパーACT「ロックマン」の幕が上がる！

ロックマンはこうして生まれた



ワイリー博士の野望を打ち砕くため、ライト博士は息子同然にかわいがっていた家庭用ロボット"ロック"を戦闘用に改造！　戦場へと送り出す…。

武器ゲットシステムを使いこなせ！

POINT 1 武器はボスを倒して入手！

ボスを倒すと、そのボスが所持していた武器を入手することができる。これらの武器は"特殊武器"と呼ばれ、ステージを攻略するとき、また別のボスと戦うときに役立つぞ。ただ特殊武器を使うとエネルギーを消費する。敵を倒すと出現する回復アイテムを入手し、回復しながら戦っていこう。


▲ボスは6体。どの順番でクリアしていくかが、大きなポイントになるのだ。



POINT 2 ステージの仕掛けを起動！

特殊武器はステージを突き進むときに活用してみると、意外な使い道が判明するかもしれない。さらに特殊武器で動かす仕掛けも存在するので試してみよう。




▲氷のステージの敵は炎の特殊武器に弱い？　いろいろなパターンに挑戦しよう

POINT 3 ボスの弱点を攻めろ！



特殊武器は必ずどこかのボスの弱点になっている。これを探していくのも「ロックマン」の醍醐味の1つ！　パズル的に楽しめるのだ。


▲ボスの弱点武器が判明すれば、ラクラク勝利することができる

PS版オリジナルのプレイモードをチェック！

元祖FC版「ロックマン」を完全再現したオリジナルモードをはじめ、今回のPS版には魅力的なモードがドッサリ用意されている。ここでは、新たに搭載されたプレイモードをまとめて紹介していくぞ。単なる移植モノではないことが、ここを読めばバッチリ明らかになるだろう。



◀FC版をやり込んだ人も新鮮な感覚で楽しめるのだ。

ナビモード



内容はオリジナルモードと同様だが、ヒントシステムが搭載されている。ライト博士が、進行方向やトラップの攻略法などを教えてくれるのだ。

データベース

戦った敵のデータはこのデータベースに蓄積され、あとで確認することができるぞ。また、このデータは「ポケロク」ともリンクしていて、育成したボスの能力値もチェックできる。

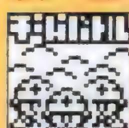


ポケステで「ポケロク」をプレイ

ポケステを使えば本編に登場したボスをダウンロードして育てることが可能。さらに育成したボスを本編に戻して戦うこともできるのだ。もちろん2P対戦もOK!



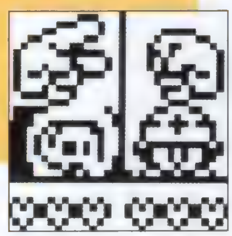
●チームバトルでボスを獲得



育てたボスを使って、COMキャラと3対3のチームバトルが楽しめる。戦闘は勝ち抜き戦のオートバトルなので、どのボスを何番目に戦わせるかが勝負のカギになるぞ。勝てば相手のキャラをゲットできるのだ。

●ミニゲームで育成だ

「カットマンをうて!」と「ジャンケンDEバトル!(右)」の2種類が楽しめる。これらに挑戦し、経験値を獲得することでボスを育成できるのだ。



SLG

ダービースタリオン99

競馬を知らなくても「ダビスタ」のタイトルは全国区!!
国民的競馬SLGの最新バージョンが、新要素をひっさげて登場だ!!

9 30
▶アスキー
▶¥4,800
▶MC(ブロック数未定)
PS(ブロック数未定)

史上最強の競走馬育成SLGがPSに復活!!

競走馬育成SLGの王様「ダビスタ」シリーズ最新作が、3年ぶりにPSに帰ってきた。この「ダビスタ99」では、レースプログラムやデータを'99年度の最新のものに更新。また、グラフィックのリニューアルや、PS版ならではのポケットステーション対応など、さまざまな新要素を加えた内容になりそうだ。今回は、その新要素の数々を緊急速報でお伝えしていこう。





▲グラフィックにも注目。背景や馬の質感が、さらにリアルになっている。

◀芝/併せ/一杯てな感じの調教シーン。力強い追いっぷりがなかなかです。



▲レースシーンのルーチンはどうなる？　SS版で見られた3角まくりは？

SS版にあった2つの新配合は？

今年3月に発売されたSS版では「見事な配合」と「考えた配合」という配合要素が新登場した。このPS版でも導入されるかどうかは不明だが……さらに新しい配合も追加されるのだろうか？

見事な配合

産駒の5代前の系統がキーとなる配合。スピードの限界値がアップする効果があり、ニトロ（スピードアップ効果の血が多いほど、スピードの絶対値が上がるという理論）と併用すると、さらに効果的。

SS版



▲スピードの上限が驚異的にアップするので、最強馬生産にはかかせない。

考えた配合

産駒の父の父系と母の父系の系統がキーとなる配合。これを使いこなすには、相当な血統知識が必要で、上級者向けの配合理論といえる。産駒のスタミナ能力を上げる効果があると言われているが……。

SS版



▲牧場長コメントの「ふむ」ってのが、いかにも考えた配合って感じ。

『ダビスタ99』の3大新要素をチェック!!

Point 1 ポケットステーション対応!!

ポケットステーションを使って、自分の馬を友だちの牧場へ、逆に友だちの馬を自分の牧場へと、お互いの馬データのやりとりもできるらしい。また、ブリーダーズカップ（以下BC）も行うことができるが、詳しいことはまだ不明。ポケットステーションによって、さらに新しい遊び方が生まれるに違いない。

ブリーダーズカップが可能に!!

馬のデータトレードもできるぞ!!



▲ポケステ上でのレース画面。これがBCなんでしょうか？



▲これは牧場画面。馬のトレーディングが可能なのだ。

Point 2 グラフィックを全面リニューアル!!

パドックの解説者や実況アナウンサーなどの人物はもちろん、背景や馬のグラフィックが、新しく描き起こされている。といっても、画面写真を見てもおわかりのとおり、見た目はいつもの『ダビスタ』なので安心してほしい。変わらないようで、実は微妙に変わっているところがこのゲームらしいよね。



▲パドックでは、タレ幕なんかも当然新しくなっているはず。

Point 3 ブリーダーズカップに新機能!!

SS版



▲これはSS版の画面。BCの遊び方に幅が広がるのはよいことです。

実はこれについては、何もわかっていないが、とにかくBCに新機能が搭載されるらしい。SS版では、実際の重賞と同じ出走条件で戦える重賞モード、コースコンディションや天気が任意に変更できる機能などが追加されていたが、PS版ではさらに新しい機能が加えられるのだ。お楽しみに!!

勝手に編集部予想

気になるその他の要素は？

●ポケットステーションで育成？

ポケステで調教を行うことができれば、いつでもどこでも育成できるようになるはず。一度始めると止まらない中毒性のあるゲームだけに、なんとかなりませんかねぇ？

●新ライバル馬の登場は？

仏GⅠ「サンクルー大賞典」を制したエルコンドルパサー、グランプリホースのグラスワンダー、天皇賞馬スペシャルウィーク、2冠馬セイウンスカイなど現5歳世代が登場？

●海外・地方レースの追加

SS版では、BCでのみ大井のダート2000m（帝王賞）が使用できたが、このPS版ではゲーム中にも挑戦できるようになったりして……？となれば、同じ距離のドバイWCも追加してほしいですな。

●種牡馬データが変わる？

内国産ナンバー1種牡馬・サクラユタカオーのタネなし疑惑。このニュースを聞いてシガーを思い出したが、はたしてユタカオーの運命はどうなるんでしょうね？　そのほか今年初産駒デビューの新種牡馬は？

AVG

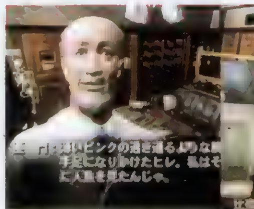
マリア2 受胎告知の謎

インタラクティブドラマと銘打つ「マリア」第2弾! 人魚伝説の神秘と遺伝子計画の謎に新たなマリアが挑む……。今回のキーワードは"DNA"だ!!

85	
▶ブレイク	
▶¥6,800(CD3枚組)	
▶MC(1ブロック)	

2重螺旋の謎に迫るサスペンスAVG

人魚伝説の取材をする主人公・真里亜の周囲で、次々と身近な人物が不可解な死を遂げる事件が発生! 真里亜は真相を探るべく、慈愛堂生物研究所に乗り込む……。多重人格を題材にして話題となった前作から一新、「2」ではバイオテクノロジーの分野である"DNA"が語られる。探索シーンにリアルタイムAVG要素を盛り込み、磨きがかかったインタラクティブ性も注目!



▲ただのTV特番の取材で終わるはずだったのだが……。

▼事件は思いも寄らない方向へ動いていく。





▲前作とは異なり、主人公がヒロインの真里亜自身であることも大きな注目点といえよう。



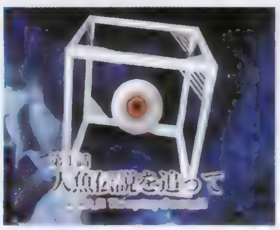
今度の"マリア"はTV記者

くにともまりあ
国友 真里亜

民放TV局に勤務する23歳の駆け出しジャーナリスト。活発で好奇心旺盛な真里亜はある日、人魚のモデル「祖ジュゴン」の取材のため、慈愛堂生物研究所を訪れる。

3つのパートで構成された「ドラマ」——

前作同様、このゲームは章仕立てに区切られている。各話ごとに3つのパートが絡み合うように分かれ、1つの大きなストーリーを形成していくのだ。



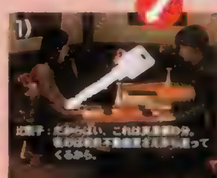
◀前作で好評だった連続TVドラマ風の章構成も健在だ。

Text テキストパート

選択肢で展開が変化

テキストメッセージで進行する、各話の基本となるパート。途中に表示される選択肢の選び方によって、その後のシナリオが微妙に変化していくのだ。さらに「2」では、登場人物の心の中を音声で語る「独り言システム」を加え、文章だけでは伝わりにくいキャラの心理も表現しているぞ。







▲親友から食事に誘われたケース。結局レストランに行くのは同じだが、選択によって食事をともにする人物が変化するのだ。

ドラマが展開

Movie ムービーパート

テキストパートやリアルタイムアドベンチャーパートの随所で、見せ場となるシーンにはムービーが挿入される。質感たっぷりのハイクオリティな映像が、ストーリーを一層盛り上げてくれるのだ。



◀▲細部にわたる描き込みから、カット割りまでこだわったというCGムービー。髪の毛や顔のしわの1本1本まで再現されている。

Real time リアルタイムアドベンチャーパート

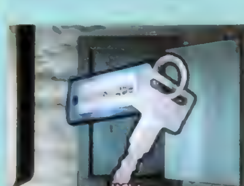
前作のインタラクティブムービーに相当する、リアルタイムの探索パート。ポリゴンで表現された3D画面内で、プレイヤーが真里亜自身を操作していくことになるぞ。一番の謎解き部分となるだけに、マップの広さも自由度も大幅にアップ。手に入れたアイテムやヒントを活用して、謎を解き明かしていこう。



▲×ボタン+✚キーでスピーディーに移動できるようになっている

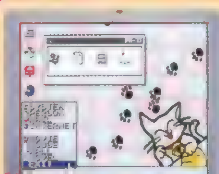


▲どこかに必ずヒントが隠されている。それを探して解読するのも謎解きの醍醐味だ。



◀見つけたアイテムをどこで使うのか、頭を働かせよう。

遊び要素いっぱいのパソコン



▲よくあるパソコンと同じような画面構成になっている。壁紙も変えられるのだ。

▼電撃PSなど、各ゲーム雑誌のHPが見られるおまけも。



前作に引き続き、ゲーム中にパソコン「レインボウズ2000」が登場。キャラやアイテムの情報から、セーブ・ロードといったオプション設定まで、これ1台で操作可能なのだ。そのほか、ミニゲームや企画モノのホームページもあるぞ。

あいたくて…~your smiles in my heart~

SLG

高校生の間に何とかしてガールフレンドを見つけたい主人公がキュートな女の子と恋に奮闘するSLG!

8/26 ▶コナミ ▶¥6,800 ▶MC(3ブロック)

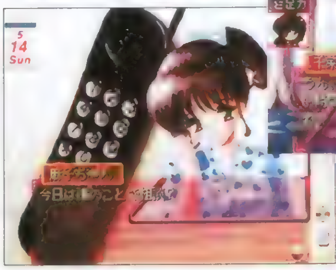
素敵な高校生活を送ろう!!



高校生活3年間で、勉強・運動にはげみつつ、個性的な女の子たちとの恋愛を体験できるSLGが登場。恋の相手は双子姉妹の千菜・麻子やメガネっ子のともみなどバラエティ豊か。ゲームはオーソドックスな育成SLGだが、1度のデートでたくさんの会話ができるうえ、夏冬の休みにはイベントグラフィック満載の1泊2日のダブルデートも可能。さらにお付き合いが始まってからは、より親密になれるイベントやケンカも発生するぞ。また、このように充実した恋愛パートに集中できるよう育成パートは比較的簡単になっている。



▶デート中の画面で表示される「むーど」が高まると、女の子が手をつないできたり、キスがしやすくなる。デート中の「満足度」が高まると次のデートの約束がしやすくなるぞ。



◀恋のキューピッドを自負する麻子ちゃんに電話をかけると、女の子の情報（主人公への評価・好きな男の子のタイプ・仲よくなるのに必要なパラメータ）などを教えてくれる。



◀育成の大まかな方針を立てると、それにしたがったオートプレイで進んでいく

恋がより楽しくなる仕草・愛称システム

女の子と仲よくなると、なんと女の子と愛称で呼び合うことができるようになるのだ。また、女の子が親密度によって違った仕草をしてみせてくれたりするのも楽しみの1つ。



▶仕草によって、女の子のキミへの感情を知ることができる



◀入学式当日、麻子が愛称をつけてくれる

マイガーデン

SLG

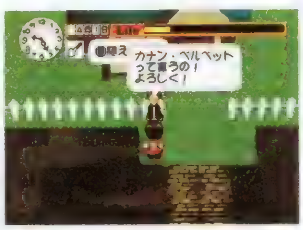
たくさんの植物と、レンガなどの資材を使って自分だけの庭づくりを手軽に楽しむガーデニングSLGが登場!

9月（予） ▶テクノソフト ▶¥5,800 ▶MC(3ブロック)

こんなに楽しいお庭づくり!



かわいい花や果樹を使ってガーデニングしたり、そこに訪れる街の人たちとの交流を楽しむ『マイガーデン』。庭では植物のタネをまき、タイルや巣箱などを配置し、植物のお世話（水やり・草取り・防虫など）や鑑賞、収穫をしよう。また、ここでは街の人たちとの会話もできるぞ。家の中ではラジオで天気予報のチェック、収穫物の加工、ゲストのおもてなしなどをしていく。こうして自分や相手が幸せな気持ちになると増えるのが「HAPPY POINT」だ。庭に1本だけある、このポイントで育つ植物の成長も楽しみのうちの1つ。みんなの集まる素敵な庭を造って5年後のガーデニングコンテストの優勝を目指そう。



▶庭仕事中に街の人とおしゃべりをするとガーデニングに関する情報を聞くこともできる。



▲庭での主な作業は水やりや草取り。それぞれの植物の特性に合わせてお世話をしよう。



◀庭のすみにある倉庫では、資材の保管や水の補給、台風などの自然災害対策を行うことができる。

街の人を家に招待して仲よくなろう!

庭でのおしゃべりで街の人と仲よくなると、家にゲストとして招くことができるように。収穫物で作ったお茶やお菓子や楽しい会話でおもてなしをしよう。ここでゲストとの友好度が高まると、重要な話ができるぞ。



▶画面右下の顔のアイコンがゲストの気分を表している（左は主人公）。これが2人の友好度に影響するのだ。



◀テーブルの上のお菓子やお茶は、ゲストの好物を用意するようにしよう。

AVG

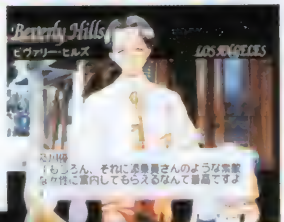
ワールドツアーコンダクター
～世界夢紀行～

8.26
▶TYO
▶¥5,800
▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)

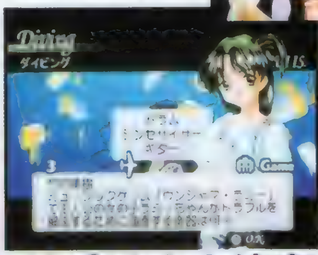
人気急上昇の『ワールドツアーコンダクター』は、ツアコン体験ができちゃう海外旅行AVG。旅行好きな人もキャラクターにビビッときた人も大注目なタイトルなのだ!!

海外旅行気分を満喫しよう!!

このゲームは、ツアーコンダクターとなって世界9都市を巡る海外旅行AVG。プレイヤーは旅行代理店の新人社員となり、業務実習を兼ねて海外ツアーに添乗していくのだ。いくつかのツアーを経て、全実習をクリアしていくことが目的になるぞ。クイズありアクシデントありと、イベントも盛りだくさん。JTB協力による豊富な映像と情報により、ツアコンのお仕事を体験しながら、旅行気分を十二分に味あわせてくれるのだ。



▲ゲームスタート時に選べる主人公の性別により、お客さんのセリフが変化するぞ。



◀クイズは、観光についての問題と、お客さんの趣味に関する問題の2つがあるのだ

今回は2人のキャラを紹介



田村 裕美
▶海外留学を目指す18歳の県立高校生。卒業の思い出にマウイ島・ハワイ島へ

広瀬 さやか
▶英文科を専攻する19歳の大学生。ツアコンに憧れヨーロッパツアーに参加

お客さんと仲良くなって評価をアップさせよう!!

ゲーム中に登場するキャラは25人。かわいい女の子&カッコイイ男性との出会いも、本作の魅力の1つだ。お客さんの満足するオプショナルツアーを紹介したりすると、素敵なひとときが楽しめるイベントも発生するぞ。



▲サービスを惜しまなければ、こんなラッキーなことも起こるのだ



イベントシーンもいっぱい!!

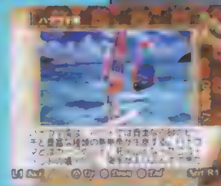
ゲームはこう進む!!

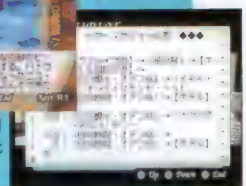
最初のツアーを例にとってゲームの流れを説明しよう!!



1 スケジュール作成

まずはガイドブックやTVから情報収集。次に市内観光のスケジュールを決めていく。ツアーのテーマに沿う場所を組み込むことが大切だ。


◀観光クイズのためにも予習しておこう。


▶決められた使用ポイント内で観光スポットを選択。

2 観光ツアーに添乗

基本的に、観光ガイドやお客さんとの会話はクイズ形式。正解すれば添乗員評価やお客さんの好感度がアップするぞ。また、自由時間にオプションツアーの紹介を頼まれたり、トラブルに対応することも。腕の見せどころだ。

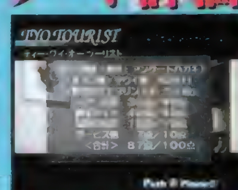


▲スケジュールにはない観光、オプションツアーにも応えてあげよう。


▼選んだ観光スポットによっては、イベントの発生も。

3 アンケート評価

帰国後は、お客さんのアンケートと先輩添乗員の採点でツアーの評価が下されるのだ。この結果によって、次のツアーの指令が決まるぞ。



◀点数が高ければ隠しツアーを発見できるかも?

注目
特典も見逃せないゾ!!

初回版には特典として、女性キャラの特製トレーディングカード13枚セットが付いてくるぞ。さらに予約購入した人には、幻の14枚目のカードがプレゼントされるのだ。ただし、予約特典トレカは先着15,000枚限定というレアなアイテム。欲しい!　という人は、今すぐゲームショップへ急ごう!


▲幻のカードには今井絵理香ちゃんが!!

声優サイン入りトレカプレゼント

白鳥由里さんや三石琴乃さんなど、キャラクターボイスを担当する声優のサイン入り特製トレカを、13枚セットにして抽選で1名(!)の方にプレゼントするぞ。欲しい人は、官製ハガキに住所、氏名、電話番号を明記の上、下のあて先まで応募して下さい。しめ切りは8月26日(当日消印有効)。

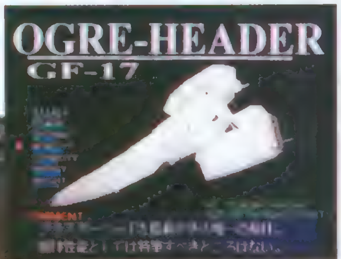
[あて先]　〒101-8305　(株)メディアワークス
DPS「WTCトレカプレゼント」係



  ★TYOではHPにて「ツアコン」の最新情報を公開中!　気になるキミは→【http://www.tyo.co.jp/tyoe/】へ!



▼これが基地や敵編隊を見ることができるマップ。ミッションが進んでいくとマップ上の惑星や敵編隊が複雑に配置されるようになるぞ。しっかり分析して戦略を立てるのだ。





▲対ギャラガ戦に向いているといわれる新機体・オウガヘッダー。ミッションによっては新しい機体が配備されることもあり、各機体は旋回や加速性能、耐久性に違いがある。

STG

STAR IXIOM（スターイクシオン）

「スターブレード」や「ギャラガ」などからさまざまなキャラクターたちが登場するナムコSTGの総決算!!

9.9	▶ナムコ
	▶¥5,800
▶MC(5ブロック)、DS(AC非対応)、AJ対応	

キミは地球人類を守れるか？

宇宙生命体の攻撃から人類を守るため、戦略を立てながら戦うＳＴＧが登場。まずはマップ上の基地や植民地、敵編隊などを見ながら自機の補給や敵の侵攻速度を考え、敵と戦う順番を決定。敵編隊にワープすると、本格３Ｄシューティングバトルが始まる。用意されているモードは宇宙に存在する全種族で同時に大規模ミッションを展開する「コンクエスト」、小規模ミッションを重ねてゆく「コマンド」、自機の操作や戦略の基本を学ぶ「トレーニング」の３つ。戦略家としての頭脳とパイロットの腕が必要なゲームだ。



◀惑星を攻撃する敵編隊に接近すると衛星軌道上で戦闘が繰り広げられる。

ナムコSTGキャラクターが多数登場!!

多彩な敵キャラや自機も本作のウリ。『スターラスター』『ギャラガ』『ギャラクシアン』『スターブレード』など懐かしのSTGからも敵キャラや自機が登場するのだ!!

▶ギャラガ族の母であり、長であるクイーン・ギャラガ!!





◀『ボスコニアン』からはボスコスペースが!!

ETC

Goo! Goo! SOUNDY

音楽をエネルギーにして活動するキュートでファンキーな生物「サウンディ」と一緒に生活してみよう!

9.22	▶コナミ
	▶¥4,800
▶MC(ブロック数未定)、DDR専用コントローラ	

音楽で育つ生物サウンディ!

好きな音楽ＣＤを聴かせるとキュートなキャラ「サウンディ」が踊り出す一風変わった育成ゲームが登場。６系統のサウンディから１体を選び、好きな音楽ＣＤを入れるとサウンディがダンスを始めるぞ。これを繰り返すとダンスが上達するのでジャッジモードに行こう。ここで一定以上のスコアを出せば、使えるサウンディの数が増える。レッスンモードでは『ＤＤＲ』と同じ遊び方も可能。また、条件を満たすとステージ演出のアイテムが入手できるので、自分の好きな映像で好きな音楽が楽しめる。ちなみにサウンディの好む音楽のタイプは系統により異なり、それぞれにあった音楽をかけると、ダンスの上達が早いぞ。

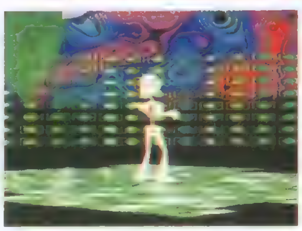


▶自分の好きな音楽ＣＤでも遊べるけど、もともと収録されている曲で遊ぶこともできるよ。





▲『ＤＤＲ』専用コントローラにはもちろん対応。つまり、踊りたかったあの曲もこの曲も踊れちゃう!!



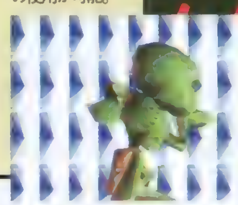
◀ジャッジモードではプレイヤーは見守るだけ。ダンスはサウンディにおまかせなのだ。

オリジナルのビデオクリップが作れる!

ダンスステージでは、背景やカメラパターンが自由に選択できるぞ。ダンスが上達すれば、ライトや音、オブジェクトなどのステージを演出するアイテムがたくさん手に入るので、格好いいビデオクリップを作ろう！



▶バックの花が開いたり閉じたりする演出アイテム。アイテムはいくつかを組み合わせての使用が可能。



◀『ＤＤＲ』と同じ遊び方をすることで入手できるアイテムもある。

TBL

ハイスクール・オブ・ブリッツ

10|28(予)
▶メディアワークス
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)

「お嬢さま特急」のあかほりさとる事務所最新作は、女子高を舞台にしたトレーディングカードゲームだ!! 今回も有名イラストレーターの手による美少女が多数登場するぞ!

私たち女子高生とトレカがMIXしたよ!!

女子高を舞台に、カードバトルを繰り広げる『ハイスクール・オブ・ブリッツ』。次元のゆがんだ21世紀、主人公は師匠である魔術師の指示により、世界の危機を救うべく、乙女が持つ不思議な3つの力を集めることに…。が、気付いてみたらなぜか女子高の臨時教員になっていた(笑)。メインとなるストーリーモードはAVG形式で進行。全国の女子高で遭遇する敵とは、女子高生の力を借りて戦ってゆくのだ。



▲サブキャラもキュート。写真は小心者の魔族デビー。



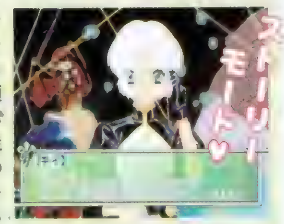
◀登場する美少女たちは人間や妖精、吸血鬼に宇宙人などバラエティ豊か。



信織

CHECK 1 3つのモードが楽しめる!

このゲームにはストーリーモードのほかに2つのモードが用意されている。エキストラカード以外の約170種類のカードすべてを使い、カードバトルだけを楽しめるフリー対戦モード、84枚のキャラカードのうち一定の条件を満たしたキャラのカードの閲覧ができるアルバムモードだ。アルバムモードではイベントなどのグラフィックのほかに自己紹介音声も聞くことができる。



▲ストーリーモードでは全部で3つのシナリオを遊ぶことができる。





▲カードバトルのデッキは40枚で組むのがルール。フリー対戦モードは1セットマッチ(1回勝負で終わり)。

クラウ&天木桃子

イラスト/クラウ(左):こと氏、天木桃子(右):ごとP氏。クラウはいつもふざけてはみんなを笑わせる人気者。計算高い桃子はメガネで隠しているが、実はすごい美貌の持ち主。



ラビア&ユニコ

イラスト/ラビア(左):田中久仁彦、ユニコ(右):明貴美加。ニンジンが大好物で、陸上に青春をささげる熱血少女ラビア。ユニコはおしとやかな女の子だが、頭の角に触れると…。



CHECK 2 個性あふれる美少女たちのトレーディングカード!!

「ハイスクール・オブ・ブリッツ」に登場するのは魅力的なキャラクターばかり。それもそのはず、「爆れつハンター」の臣士れい氏や「下級生」の門井亜矢氏などの有名イラストレーターさんたちが描き下ろしているのだ。

イラストレーター一覧

明貴美加/安曇雪伸/臣士れい/門井亜矢/小池田マヤ/北崎拓/木村剛/こいずみまり/こと/ごとP/ことぶきつかさ/相良直哉/佐倉千歳/芝美奈子/下北沢鈴成/すぎやま現象/鈴木がんま/高雄右京/たくま朋正/田中久仁彦/中野友貴/猫有馬/羽原信義/ひかゆ/白虎かなめ/ももせたまみ/山本和枝/吉崎観音・ほか
(50音順、敬称略)

お知らせ 『ハイスクール・オブ・ブリッツ』をゲームショップで予約してハガキで応募すると(8月31日消印有効)、全81キャラの入ったポストカード4枚組がもれなくもらえるぞ! 詳しくは店頭のちらしを見てね!

君の気持ち、僕のこころ

AVG

超能力で人や動物の心に"憑依"して さまざまなドラマを体験していくAVG!!

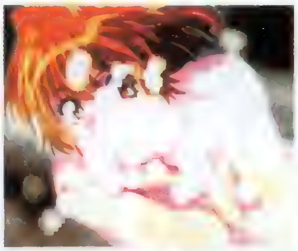
9月（予） ▶タカラ ▶¥5,800 ▶MC(ブロック数未定) DS(AC非対応)

彼女に"憑依"して事件を解決!?

『君の気持ち、僕のこころ』は、男子高校生として１カ月間の学園生活を体験していく、テキストタイプの恋愛AVG。このゲームの最大の特徴は、超能力を持つ主人公が他の人間や動物に取りつくことで、肉体や能力を支配する「憑依（ひょうい）システム」。女の子に憑依して本心を聞き出したり、犬に憑依して匂いで探し物を見つけたりできるのだ。でも憑依中は自分の体を動かせないので、危険な状況に陥ることも…!?　主人公の行動次第で、ストーリーはさまざまに変化するぞ!!



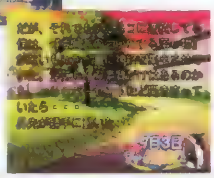
▲学校では女の子との出会いや、イベントなどが発生。人気声優の熱演が物語を盛り上げてくれるぞ。



▲これが憑依中の画面。憑依を使うかどうかで、ストーリーが分岐することもあるのだ。状況に応じて使い分けよう!!



◀休み時間は自由行動。移動した先に女の子がいた場合は、イベントが発生して楽しい会話を交わすことができるぞ。



▶犬に憑依して行動することもできるぞ。特殊な相手に憑依することで、普通は無理なことでもできるようになるのだ。

漂流記

SLG

無人島からの脱出をテーマにした アイテム作成SLGが登場！

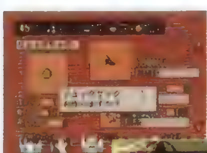
10月（予） ▶ケイエスエス ▶¥5,800 ▶MC(ブロック数未定)

アイテムを使い無人島を脱出せよ!

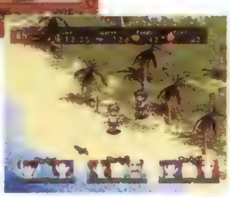


▲仲間はほとんどが女の子。不安に揺れている彼女たちを、優しくいたわるのもリーダーの仕事だ。

飛行機事故で無人島に漂流した主人公が、生き残った仲間たちと助け合って生還を目指す、サバイバルＳＬＧが登場。キミはリーダーとして仲間に指示を出しながら、無人島を探索していこう。ＡＩ（人工知能）を搭載しているので、他のキャラクターはチームごとに自分の判断で行動する。プレイ中にアイテムを入手・作成すれば、行動範囲も徐々に広がるぞ。各ステージの目標を順に達成していき、最終的には全９ステージをクリアし、無人島を脱出することが目的なのだ。



◀アイテム同士を組み合わせて、新しいアイテムを作ることも可能。その種類は全300!!



▶島にはさまざまな危険が存在。テリトリーに侵入すると、攻撃してくる野生動物も!?



▲重要イベントは美しいグラフィックでドラマチックに演出。君はいくつ見つけられる!?

ロボット×ロボット

SLG

パーツを自由に組み合わせてロボットを作成し、作戦をプログラミングして戦うSLG!!

10/14 ▶ネメシス ▶¥5,800 ▶MC(ブロック数未定)

先の先を読んでプログラミングしよう!!

『ロボット×ロボット』は、数々の武器やパーツを使って自由にロボットを作り、作戦に応じた動きをプログラミングして対戦させるSLG。フローチャート式に行動パネルを並べていくだけで、手軽にプログラムが組めるぞ。戦闘はプログラムに従って、操作不要のフルオートで展開。メモリーカードを使えば、友だちのロボットと対戦させることもできるのだ。



◀ゲーム中は好きな音楽CDに入れ替えてプレイすることもできる。

ポップンミュージック2

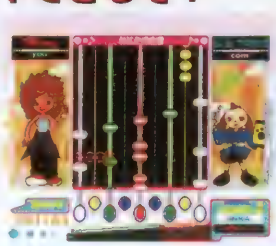
ETC

リズムに合わせてボタンを叩き演奏する、話題のリズムACT第2弾がPSに登場!!

9/14 ▶コナミ ▶¥4,800 ▶MC(1ブロック)、PS(5ブロック) 特製コントローラ対応

『3』の収録曲もプレイできるぞ！

アーケードで好評稼働中の『ポップン2』が早くもＰＳに登場！　気になる収録曲は、ポップラップやカリブ、キャンディポップなど、前作以上にバラエティに富んだジャンルの名曲ぞろい。ＰＳ版のオリジナル曲が10曲追加されたうえに、アーケードに登場が決定した『3』の曲もプレイできるのだ。ＰＳでひと足先に『3』を体験しちゃおう！



◀アーケードでおなじみの曲に加えて、オリジナルの曲も追加。

モナコ・グランプリ レーシング・シミュレーション2

SLG

パソコンでヒットした「レーシング・シミュレーション」の第2弾が、PSに登場!!

8月（予） ▶Ubiソフト ▶¥5.800 ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応) 特製コントローラ対応、4P対戦可

究極のレースが体験できるリアルSLG

この『モナコ・グランプリ』は膨大なデータを基に開発された、リアル志向のスポーツレーシングＳＬＧ。車の挙動からエンジンの出力、タイヤの磨耗まで、現実のレースを忠実に再現。モナコ市街地を筆頭に、世界各国の17サーキットも完全収録しているぞ。シーズンを通してグランプリを競う「チャンピオンシップ」など、４つのモードを楽しもう!!



◀モナコの市街地を疾走する壮快感を思う存分味わおう。

Little Lovers SHESOGAME

TBL

最大4人で恋の駆け引きが楽しめる スゴロク形式の恋愛TBLだ!!

8/26 ▶NTT出版・日経映像 ▶¥6,800 ▶MC(3ブロック)、MT 4P対戦可

ライバルを制してヒロインをゲットだ!!

『リトルラバーズ』は高校生活を舞台にした、スゴロク形式の恋愛ゲーム。学校行事やデートなどをこなしながら、憧れの女の子（＝ヒロイン）のハートをゲットしよう。ただしこのゲームでは、４人のプレイヤーが１人のヒロインを奪い合うことになる。ライバルを妨害できるオジャマアイテムも用意されており、激しい恋の駆け引きを楽しむことができるのだ。



◀ヒロインは６人の個性的な女の子たちの中から選択可能だぞ

▼君の気持ち、僕のこころ・ほか

SPG

FIGHTING ILLUSION V K-1 GRAND PRIX '99

K－1で活躍中の選手が実名で登場する、リアルスポーツACTの最新作!!

9|30 ▶エクシング エンタテイメント ▶¥5,800 ▶MC(2ブロック) DS(AC非対応)

K－1の頂点を目指せ!!

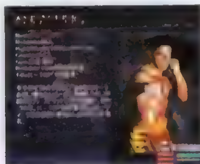
K-1で活躍中の有名選手40名以上が実名で登場する、人気シリーズの最新作『K-1 GRAND PRIX'99』。3Dで再現されたK-1戦士たちが、独自の技と動きで白熱の戦いを繰り広げるぞ。より美しくなったグラフィックや、新登場の選手入場シーンで、演出面をさらにリアルに強化。また「VSモード」や「トーナメントモード」など、おなじみのモードに加えて、5対5のチームで戦う「団体戦モード」や、選手たちの最新データを収録した「選手名鑑」を追加。7つのモードが楽しめるのだ。



▲ピーター・アーツやアンディ・フグなど、人気のK－1戦士たちによる夢の対決が楽しめるぞ!!



▲セレクト画面は今年のK－1TV放送をイメージ。対戦前には選手の入場シーンがムービーで流れ、戦いを盛り上げる!!



◀「団体戦モード」と「選手名鑑」を新たに追加。1Pモードで選択できる選手なら、いつでも自由にチェックできるぞ。



▶ハイキックや踵落としなど、コマンド入力でそれぞれの必殺技が炸裂。一瞬の攻防で勝負が決まるのもK－1ならでは。

S・RPG

HOSHIGAMI(ほしがみ)～沈みゆく蒼き大地～

独特の世界観と練り込まれたシステムで、早くも注目を集める期待の新作が登場!!

2000年1月(予) ▶マックスファイブ ▶¥4,800 ▶MC(ブロック数未定) DS(AC非対応)

冒険の果てに少年は星神と出会う

国家規模の対立のなかで、崩壊を始めた大地を救うために戦うS・RPG。各ステージは多層構造の3Dフィールドで構成されており、定められた勝利条件を満たせばステージクリア。合間にはさまざまなイベントが発生し、徐々に物語の核心が見えてくるぞ。行動内容によって次の行動までの待機時間が変化する「ラップシステム」や、一定の条件で発動する連係攻撃「セッション」など、画期的なシステムを採用。プレイヤーの工夫次第で、幅広い戦略を楽しむことが可能なのだ。



▲ステージの合間にはさまざまなイベントが発生し、ストーリーを盛り上げる。このまま戦闘に突入か!?



▲1回の攻撃で、複数のダメージを与える「セッション」や「コインフェイム」と呼ばれる特殊攻撃など、斬新なシステムにも期待大！

キャラも魅力的!!



キャラクターデザインには、小説のカバーイラストや他のゲームデザインで知られるたかみち氏を起用。会話画面等で登場する、氏のイラストにも要注目なのだ!!

新作ソフトニュース NEWS

SSの"独創的"RPGがPSに移植!!

PCソフト不朽の名作が、再びリニューアルされてPSに!! 『ウィザードリィ ニュー エイジ オブ リルガミン』は、シリーズの4、5作目を最新のグラフィックで楽しめるぞ。また、エスコットの『Knights of GENESIS ～神々の黄昏～』は、韓国で大ヒットしたS・RPG。そして、個性的な女の子たちとの学園生活が楽しめる、『キミにSteady』も要チェック。コーエーの『クロックアドベンチャー』は、家族と再会するために旅をする、ワニのクロックの珍道中を描いた冒険ACTだ。

さらに、SSでその独創的な世界観が話題になったRPG、『バロック 歪んだ妄想』がPSに移植決定！ 10月28日発売で価格は¥6,800。PSでは初参入となるスティングからの発売で、こちらも要注目!!



ウィザードリィ ニュー エイジ オブ リルガミン

▶10月 ▶RPG ▶ローカス ▶¥5,800



◀あまりにも有名な世界的RPGをPSで。前作『リルガミン サーガ』のキャラを使用することも可能だぞ!!

Knights of GENESIS ～神々の黄昏～

▶10月 ▶S・RPG ▶エスコット ▶¥5,980



◀戦略や選択肢によって変化する物語には、130以上のイベントが用意されていて、フルボイスの演出で楽しめる。

キミにSteady

▶11月 ▶SLG ▶シーディーブロス ▶価格未定



◀登場する女の子は、陸上部に所属する勝気な幼なじみや、喫茶店のウェイトレスなど、かわいい女の子ばかり♥

クロックアドベンチャー

▶9|2 ▶ACT ▶コーエー ▶¥5,800



◀溶岩の洞窟、海岸、雪山、空中など、変化に富んだ30種類以上のステージが登場。手に汗握るボス戦もあるぞ!!



ひとりの少女に託された力が
再び世界に伝説を呼び覚ます
PlayStation
Fantasy RPG
黒い瞳のノア
Cielgris Fantasm
召喚獣を仲間にしながら、フィールドを自由に旅する冒険感覚。そして集めた魔獣に魔法を覚えさせたり魔獣どうしを合成したりと、どんどんバラエティを増やせちゃう。自分オリジナルの戦略を楽しめます。
標準価格
¥5,800 税別
DUAL SHOCK 対応
好評発売中!
ファミ通から
完全攻略本が出るよ!
7/23発売
『黒い瞳のノア 公式パーフェクトガイド』
■編集・制作 ファミ通書籍編集部 ■発行 株式会社アスキー
©GUST CO.,LTD.1999
株式会社ガスト
〒380-0824 長野県長野市南石堂町1293
ガストホームページ 新装開店!!
ホームページアドレス http://www.gust.co.jp/
開発スタッフ募集!
①プログラマー
②グラフィックデザイナー
③ゲームプランナー
④コンポーザー
応募方法
●オリジナル作品に希望職種を明記した履歴書(経験者の場合は職務経歴書)を添えて、弊社「スタッフ募集係」までお送りください。
提出作品
①C言語によるオリジナルゲーム作品 ②A4サイズのイラスト2点 ③オリジナルゲームの企画書(A4サイズの用紙で) ④オリジナル作品を2曲以上(CD(R)・DAT・MD・テープ等で
●それぞれの作品に、必ず氏名を明記してください。●基本的に作品の返

装甲機動隊 L.A.P.D.

大震災で壊滅的な打撃を受けた、近未来のロサンゼルス。この崩壊した大都市を舞台に、特殊戦闘車両アサルト・ビークルで戦う3D戦術ACTが登場するぞ!!

近未来のL.A.にはびこるテロリストを掃討せよ!!





▲主人公の乗る「X-1-A」は、出撃前に武装や性能を自由に調整できるのだ。



▶3Dポリゴンでリアルに再現されたフィールド上には、さまざまな仕掛けが!!

3D戦術ACT登場!

「L.A.P.D.」はロス市警（ロサンゼルス・ポリス・デパートメント）内に設置された特殊部隊「装甲機動隊」の一員として、最新鋭の戦闘車両アサルト・ビークル「X-1-A」を操り、L.A.を脅かすテロリストたちを粉砕していくのだ。圧倒的火力と機動力を駆使して、過酷な任務を遂行するのだ！

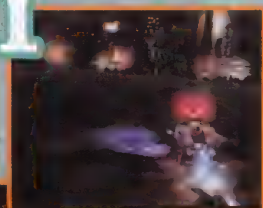
●装甲機動隊 L.A.P.D.●エレクトロニック・アーツ・スクウェア●3Dアクション&ストラテジー／8月5日／¥5,800●MC（1ブロック）／AC（DS対応）

A.D.2103年、L.A.P.D.の逆襲が始まる!!

L.A.警官の平均在籍期間2カ月…犯罪の凶悪化は究極の域へ

STORY

舞台は、21世紀後半に起きた大震災で秩序が崩壊したロサンゼルス。武装化したギャングたちに支配された、この都市での警官の任務は過酷を極めていた。事態を憂慮したロス市警（L.A.P.D.）は、最新のアサルト・ビークル「X1−A」を導入、反撃に転じる!!



▶凶悪犯罪が多発する近未来のL.A.。救えるのはL.A.P.D.だけだ。



◀核兵器すら手にしたギャングへの最後の切り札。それが「X1−A」。

アサルト・ビークル X1-A



対テロ災害用に開発された、世界最新鋭の特殊戦闘車両。主人公が乗る機体と、テスト用（2P用）の計2機が、新設の装甲機動隊に導入された。



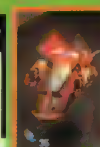
トランスフォーム

「X1−A」は、状況に応じて2つの形態に自由にトランスフォーム（変形）することが可能。



ウォーカー

圧倒的な戦闘力を誇る2足歩行形態。複雑な地形へも侵攻できる。



ホバー

高速移動による迅速な一撃離脱を実現した、ホバークラフト形態。

ウェポン

武器は軽火器・重火器・特殊火器の3種類に分かれており、エリアごとに選択可能。それぞれ弾数が設定されているので、残弾に注意しながら、状況に応じて武器を使い分ける必要があるぞ。

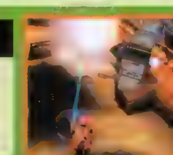


軽火器

連射のきくサブ兵器。弾数も多いので、牽制に使っていこう。装甲の厚い敵には効果が薄いが、歩兵などを蹴散らすのには最適だ。

重火器

バランスの取れた主要兵器。最も多用することになる、攻撃の要だ。残弾数には常に注意しながらプレイしていこう。





特殊火器

連射できないハイパワー兵器。要所要所で効果的に使っていけば、脅威的な威力を発揮するぞ。ただし弾数が少ないので注意が必要。

LOS ANGELS POLICE DEPARTMENT



アシストはなし、獲物はあなただけのものよ



戦う、守る、生き残る

アクションゲームと戦略ゲーム…2つのゲームモードを搭載

SYSTEM

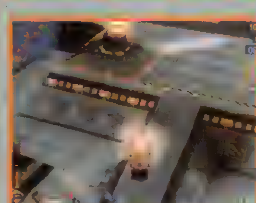
ゲームの目的は、3Dで構成されたフィールドを舞台に、「X1−A」を操って敵を壊滅させること。ストーリーに従って全8ステージを攻略していく「テロリスト鎮圧」と、仮想フィールド上でふた手に分かれて陣地を奪い合う「占領作戦」の、2つのモードが選択できるぞ。3Dアクションゲームと戦略ゲーム、2つの異なるゲーム性がこれ1本で自由に楽しめるのだ!!

『ソビエト・ストライク』チームが制作を担当

このゲームは、その細かな作り込みが人気を呼んだ名作『ソビエトストライク』のチームが制作を担当。その細かな作り込みは今作でも健在で、さらに難易度調整にも気を使うなどユーザーへの配慮もバッチリだ。



▶メインメニューで2つのモードを選択できるぞ。



▶X1−Aのシミュレータという設定の「占領作戦」。



▲ストーリーに従って敵を粉砕していく「テロリスト鎮圧」。作戦前後には、美しいムービーが挿入されるのだ。

L.A.P.D.か。役立たずどもが!

★テロリスト鎮圧★

指示に従って作戦を遂行せよ

装甲機動隊の隊員として「X1−A」に乗り込み、全8ステージをクリアしていくモード。各ステージごとに任務は異なり、サポートを担当する「ディスパッチャー（女性通信士）」の指示に従って目標を達成していくことで、ゲームは進行する。状況に応じて「X1−A」の形態と武器を使い分けて、確実に任務を遂行していこう!!



▶ステージ上の地形や仕掛けを利用して、敵を粉砕しよう

2P協力プレイ可能

「協同任務」では、2人のプレイヤーが協力してプレイできる。火力は倍増するが、耐久値（シールド）は共有なので、相手のダメージが自分にも影響するぞ。



◀画面は中央で2分割。2人で攻撃と陽動を分担すると非常に効果的。

★占領作戦★

高い戦略性が要求されるぞ

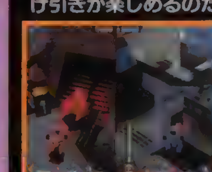
ロサンゼルスの街を模したバーチャルスペースで、実戦さながらの頭脳戦が体験できる「占領作戦」シミュレータ。「テロリスト鎮圧」モードと同様に「X1−A」を操作して、敵の陣地へ攻め込もう。戦闘で得られる"ポイント"を使って自軍のユニットを生産し、敵の基地を占領させることができればプレイヤーの勝利だぞ!!



▶プレイヤーの行動が戦闘の行方を左右する戦略ゲームだ。

2P対戦プレイ可能

「対戦」モードでは、コンピュータの代わりにプレイヤー同士で戦略を競うことが可能。人間相手だけに、より深い戦略や駆け引きが楽しめるのだ。



◀2分割された画面でプレイヤー同士の戦略と戦略が激突するぞ!!

ディスパッチャー

主人公とコンビを組み、常に冷静な後方の視点からサポートしてくれる女性通信士。警察学校を優秀な成績で卒業し、ニューヨークでの1年間の通常勤務の後に、L.A.P.D.へ配属された。22歳。

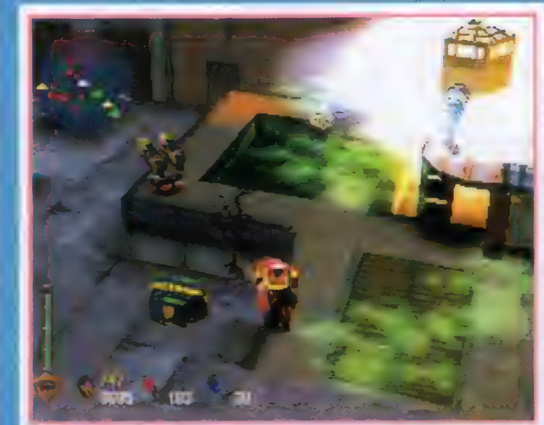
2つのゲームモードを徹底紹介!

SUPPRESSION テロリスト鎮圧

反射神経を駆使して悪逆な敵を撃破せよ!!

ロサンゼルス各地に出動して凶悪なギャングどもを排除せよ!! 迅速な行動と的確な判断で障害を排除し、ボスを倒せ!!

大量殺人犯・ミステリオが、展望台を殺人レーザーに改造して籠城。ディスパッチャーの指示に従って、点在する防御シールドのジェネレーターを破壊しながら、奥の展望台へと進もう。





◀出動した「X1－A」に反撃してくるテロリストたち。軽火器でなぎ払い、奥へ進め!!

▶行く手をはばむ防御シールド エネルギーを供給しているジェネレーターを壊せば…!?

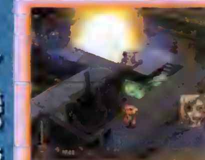




◀作戦中にこのようなイベントが発生することも。余裕かあれば、ぜひ挑戦してみよう

サポート機能も充実

ディスパッチャーの指示に従っていけば、次の行動に迷うことはないはず。マップもいつでも参照可能だ。



▲状況に応じて適切なアドバイスをしてくれるぞ。



▲現在位置から次の攻撃目標までくわしく表示。



◀そして ミステリオとの対決。ここが正念場だ!!

LOS ANGELS POLICE DEPARTMENT



▲まずは自機だけて敵を倒し、砲台を占領してポイントを稼ごう。

自軍の戦車を相手の基地に進入させれば勝利。ステージの各所に設置されている砲台や前線基地を次々と占領しながら陣地を広げ、ユニットを生産して敵軍を圧倒していこう。初級ステージでは敵味方の位置や、砲台の配置などもわかりやすくなっているので、プレイしながらコツをつかんでいけるぞ。



▲マップで戦況をチェック。重要ポイントに戦力を集中させるべし。



▲稼いだポイントを使うことで、全4種類のユニットが生産可能 本格的な侵攻が始まるぞ!!



▲自軍を強化して、勢力を拡大していこう。目指すは敵の基地だ!!



攻撃や防御の要となる重要ポイントを見抜いて、そこに戦力を集中させろ!! 高度な頭脳戦が楽しめる戦略モードだ!!

作戦シミュレーターで戦略の真髄を極めろ!!

占領作戦 OCCUPATION

電撃ポケットステーション PocketStation

1999 8/13・27

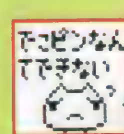
めちゃくちゃ個性的!!5人のキャラクターを徹底分析!!

どこでもいっしょ

ついに発売された夏のポケステ本命タイトル『どこでもいっしょ』。かわいいキャラクターたちのチャーミングなおしゃべりに、メロメロになっている人も多いのでは？　そこで今回は5人の個性的なキャラにスポットを当てて、その魅力を徹底分析!!　まだ持っていない人はもちろん、すでに遊び倒している人まで、全ユーザー要チェックのキャラクターファイルなのだ！



ネコ　キュートな甘えんぼう



人間になる夢をかなえるために社会勉強をしている甘えん坊のネコ。とにかく純粋で何でも信じるため、だまされることもしばしば。あまりからかうとスネてしまうので、冗談はほどほどにしておこう。勉強熱心で「しりとりの練習相手になってほしいニャ！」と自分から申し出ることもあるぞ。



▲彼らの愛らしい姿と、キュートなおしゃべりの秘密を大公開!!

■SCEI■発売中■¥3,800■ETC■必要ブロック数15



やたらとダンシング！

▲おくびょうなので、よせばいいのにいつも怖い想像をしてしまう。

◀とにかく踊る！　飛び跳ねる！　元気いっぱいの行動はずっと見ていても飽きないのだ。

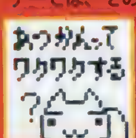
こんな人にオススメ！

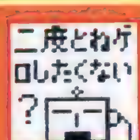
淋しがり屋のアナタのパートナーには、同じく愛情に飢えているこの子が最適。母性本能あふれる、世話好きの人にもオススメだぞ。また、純粋な相手をだまして、日頃のストレスを発散したいイジメっ子のアナタにも…!?　とにかく"愛"が合言葉。『どこいつ』初心者に。



『どこでもいっしょ』心に残る名言集

ときにマジメに、ときに大ボケでプレイヤーを惑わす彼らのナイストーク。このコーナーでは、その中からとくに心に染みる(?)名セリフをピックアップして紹介していくぞ。





●聞いて聞いて！　おフトンには眠くなる魔法がかかっているのニャ!!

●国会でついにコーフン法が成立したらしいピョン。これで明日から、めったやたらにコーフンできなくなったピョン!!

●防虫剤の匂いが好きダス〜。雨の日に友だちとかくれんぼして隠れたタンスの匂いケロ。最初はツンときて、しばらくすると甘い感じになるケロ。最初の刺激も、慣れてからの感じも…、むちゃくちゃステキダス!!　う〜ん、やみつき〜。例えるなら…、ヒロスエが身に付けていた靴下の匂いダス〜！

●ナースさんたちの食べ物は、ナース用の特別なフォアグラらしいピョン!!　なんでも…、1人前のナースにならないと口にすることができないという、たいそうなシロモノらしいッスよ!!

●た、たいへんなのだ！　新型量子扇風機が大爆発したロボ！　理論は完璧だったはずなのに〜。また一からやり直しだロボ…。

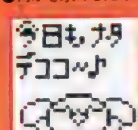
●ハトバスのおもちゃを持っていると夜中に動き出して、口から入っておしりから出てくるらしいニャ！　コワイのニャ！

●ちょっと聞いて〜!!　人妻の学会では、年に一度研究発表会があるんだって。次はハワイでやるらしいんだけど、いったいどんなことを発表するのかな…。あ〜!!　「人妻の経験について」とかかな？　う〜ん、キュート！

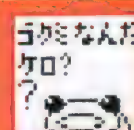
●自分が傷つきたくないときは、ウヤムヤにしておいた方がいい場合があるダスね〜。オラも聞きたくないことはウヤムヤにしておいて、そのうちに、忘れてしまうタイプダス。

●あのね、押し入れのフタを少しだけ開けたままにしておくとね、そのすきまから仕事人がじーっとこっちをのぞいているらしいニャ〜。コワイよね、コワイよね？

●何かを求めるだけの恋愛なんてダメよね！　男の人があみタイツを女の人に与えて、女の人が育毛剤を男の人に与える…、それが理想かしら？



●背中にピアスの穴を開けた人のコワーイ話知ってる？　穴から目玉が出てきてね、引っ張ったらひどいムダづかいになっちゃったんだって。



●女の人なんてもうたくさんだって思ったことある？　だったら犬にしなさいよ。女なんかよりよっぽどいいワン！　ふかふかだし、足は速いし、シッポもあるし、足首だって、何十倍もイイんだワン！

●恥ずかしい話は、笑い話にして成仏させるにかぎるケロ。どうせ恥だらけの人生なのだから〜。

●好きな人とはいつもいっしょにいたいよね！　浮気するときもいっしょ、離婚するときもいっしょ！　それが恋っていうものなんだニャ！

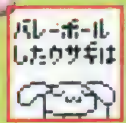
●アミーゴは言ったロボ。「負けるが勝ち」と。そうかそうかそういうコトか！　勝つためには負ければいいロボ！　カンタンカンタン。…アレ、負けるということは結果論的にいうと、「やっぱり負け」なのでは？

●日本にいても海外旅行した気分になるときってあるわよね。例えば14歳にメープルシロップをかけて食べるときとか…。



ウサギ ちょっぴりコギャル風

おしゃべり好きで、ウワサに敏感なあたりは今どきのコギャル風!? バラエティに富んだ話題で聞く相手を飽きさせない、マシンガン・トークが魅力なのだ。怪しいウワサを仕入れてきては大騒ぎしているぞ。





▲ウサギだけに移動はピョコタン。扉の開閉も足で。ちょっと行儀が悪いかな!?



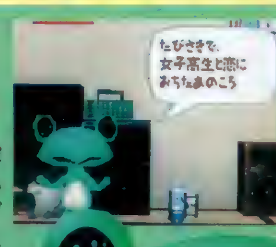
▶ウサギはこう見えて(見たまんま?)かなりのミーハー。人気のTVドラマはチェックを欠かさないのだ。

こんな人にオススメ!

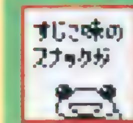
カワイイものが大好きで、話題やノリが共感できる若い女の子にイチ押し。もちろん私生活での会話が乏しい独身のアナタや、思春期の娘に話を合わせたいパパたちにもオススメだぞ!!

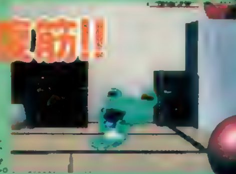
カエル 最強を目指す田舎者

格闘一筋の熱血野郎。最強の格闘家を目指して修行中の身なので、話題もそちらに集中しがちだ。トレーニングの一環として、コマンド選択方式のスパーリングを挑んでくることもあるぞ。



◀日本中を修行しながら旅しているらしいぞ。





▶時間を見つけては体を鍛える努力家だ。

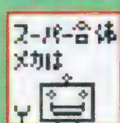


こんな人にオススメ!

部活に汗を流す、体育会系のレディス&ジェントルメンは要チェック!! ライバル募集中の格闘家や、マネージャー志望の家庭的な女学生も、ぜひ一度試してみよう。

ロボット 論理的な研究家肌

論理的で哲学的な自称高性能ロボット。独自の理論を提唱しまくりプレイヤーを惑わせる。ただ回路のネジが1本足りないらしく、話の内容はどこか抜けていて憎めない。







▲ボディはもちろん生活防水。人間と変わらない生活を送っているようだ。



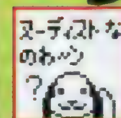
▲最新の技術で"くうねるあそぶ"機能を実現。こいつホントに機械!?

こんな人にオススメ!

感情的な発言を嫌う、生真面目な性格のアナタに。思索と勉強のお供にも最適だ(とくに理系の学生さんにオススメ)。物理学の権威と言われる某大学教授がハマったというウワサも。

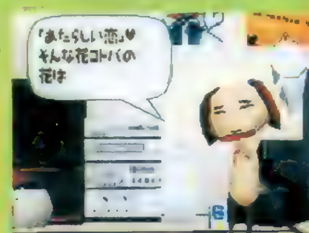
イヌ 乙女チックでトレビア～ン♥

花言葉や占いにとても詳しい、夢見る乙女犬(♂の可能性も…)。オシャレで流行のモノが大好き。最新のファッションについて、お上品な口調で教えてくれるのだ。得意技はバイオリズム占い。これが意外と当たるからあなどれないかも!?





▲容姿が気になるお年頃(?)だけに、運動は欠かさない。



▲花コトバや占いが大好き。でも言っちゃ何だがルックスはちょっとブサイク?



こんな人にオススメ!

年に一度のフランス旅行を楽しみにしている有閑マダムや、乙女チックな会話を好むお嬢さま方にオススメ。オカマ言葉を練習したい、性転換志望のアナタにも最適だぞ。

SCEI お墨付き

『どこでもいっしょ』友だちカード 応募者全員プレゼント!!

電撃PocketStationでは「どこいつ」発売を記念して、名刺交換をアピールできる「友だちカード(写真↓)」を応募者全員にプレゼント!! キミの住所と氏名、希望のポケピ名を記入して切手を貼った返信用の封筒を、別の封筒に入れて送ってね。ここでしか手に入らない完全オリジナルだぞ。

●あて先●
〒101-8305 ㈱メディアワークス
DPS『どこいつ』プレゼント係
●しめ切り●
8月13日(金)当日消印有効





▲市販のカードケースにぴったりの大きさ。身につけて、まだ見ぬ友だちにアピール!(ケースは自分で買ってね)。



はみだし得情報

DPS編集部の『どこいつ』ちょっといい話

●編集のMくんは、ある声優さんにインタビュー中、ネコにピピッと呼び出され、相手の声優さんに「携帯ですか? どうぞ出てください」と言われたらしい。さらにその後ポケピとしりとりしてしまった。「だって呼ばれたから…」とは本人の弁。
●編集のニーダくんは、かわいがっていたイヌのタチハナをある日うっかり編集部に忘れて帰宅。次の日出社してみると、教えた覚えのないヒワイなコトバばかりしゃべるイヌになっていた。これが編集部一のエロイヌ誕生物語である。(つづく?)



マーメノイド

Meremanoid

発売直前！攻略にも役立つ

完全プレイングマニュアル



この夏を涼しく過ごすRPG
マーメノイド
3号連続集中連載 第2回

期待の海洋冒険浪漫RPG『マーメノイド』。3号連続掲載の第2回目は、操作方法からゲーム序盤の進め方までフォローする「基本攻略編」をお届け！　しっかりと予習しよう!!

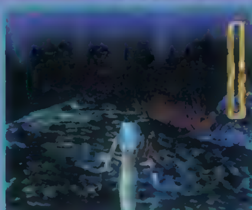
●Meremanoid～マーメノイド～●エクシング・エンタテイメント●RPG●8月5日発売●¥5,800●MC(1～4ブロック)

Meremanoid SYSTEM システム攻略

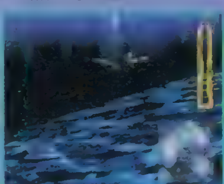
まずは基礎編。ここでは、基本的なシステムとデータについて紹介していこう。ポイントになるのは、コントローラの操作、戦闘システム、そしてゲームに登場するアイテムの３つだ！

まずはコントローラの操作から覚えよう！

海中が舞台ということで、独特の操作感覚を持つこのゲーム。特に✚キーの使い方と、横移動時の慣性は、慣れるまでに少し時間がかかるだろう。また、移動時の⊗ボタンと、会話・買い物時の⊗ボタンの意味合いが違っている点にも注意しよう。



◀右以外に、セレクトボタンでマップのオン・オフも可能。



▶移動中に△ボタンで、踊る（？）こともできる

Basic 基礎編

✚キー

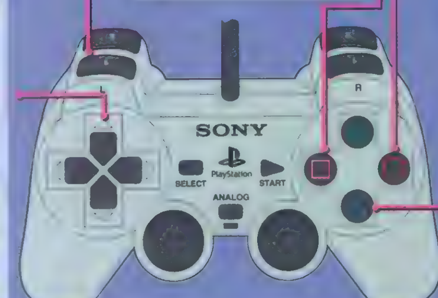
方向の決定・選択項目の変更

移動時には✚キーを動かすことで、その方向を〝向く〟ことができる。実際の移動は、後述の◎ボタンと組み合わせることになるぞ。また、会話・買い物時には、項目を選択するために使用する。

L1R1ボタン

視点の回転

L１R１ボタンを押せば、その方向に通常の✚キーによる視点移動よりも早く方向転換することができる。急に振り返りたいときなどに活用しよう。



□ボタン

キャンプ画面

移動時に□ボタンを押すと、装備の変更やアイテムの使用ができるキャンプ画面へ移行する。

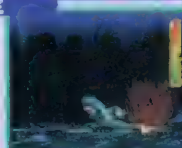


▲ここでは、いろいろな行動をとることができる。

◎ボタン

移動・決定

移動時に押せば、向いている方向へ移動できる。また、各種選択項目の決定にも使用する。



▲連打で速度が上昇。押しっぱなしでキープする。

⊗ボタン

アクション・キャンセル

移動時、特定の場所で押せば各種イベントが発生。また、各種項目のキャンセルにも使う。



▲このようなマークが出た時には、⊗を押そう。

バトル編 Battle

新システム「アビス(Aquatic-Battle Impressive System)」を極めよう

このゲームでは「アビス」と呼ばれる戦闘システムを採用している。最大の特徴は、一度コマンドを選択してしまえば戦闘が自動的に進行していくことと、武器によって習得できる「連撃」だ。最初はとまどうかもしれないが、慣れればかなり快適なシステムだ。

STEP1 エンカウントとコマンド入力

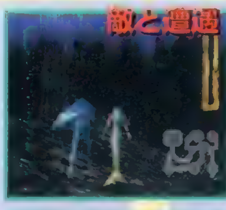
このゲームでは、1度戦闘を開始すると、⊗ボタンを押すまで、自動的に行動（2ターン目以降は物理攻撃のみ）が続行される。詳しい流れは右を参照。

【攻撃】
武器で攻撃。斬る、突くなど攻撃方法も選べる。

【魔法・必殺技】
HPやMPを消費して、高威力の技を繰り出す。

【待機】
なにもせず待機する。回避率が上昇する。

【アイテム】
戦闘中に効果のあるアイテムを使用する。



◀敵と遭遇すると画面が切り替わる。マップ上の赤い点が敵の位置を示している。



▶続いて行動入力。コマンドは、左表の5種類＋セレクトボタン（逃亡）がある。



◀この後、⊗ボタンを押すまで自動的に戦闘が進む。

STEP2 ダメージパネルと連撃


▶何回攻撃できるかは、装備によって変化する。

敵に与えたダメージは、画面上部に表示される「ダメージパネル」で知ることができる。このパネルには色の違う4種類があり、最後の攻撃（2回攻撃する技なら2回目の攻撃）が、赤パネルだった場合のみ、続けて攻撃（連撃）することができるぞ。

ダメージパネルの種類

- 黄 **通常** 20 ノーマルヒット。100％の威力だ。
- 黄/青 **半減** 6 回避、または防御でダメージが軽減。
- 青 **回避** 0 回避、または防御で攻撃が効果無し。
- 赤 **連撃** 13 クリティカル。連撃成功の合図だ。

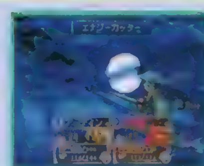

▼うまく連撃できれば、魔法などより効果大！

STEP3 連撃技と必殺技と魔法

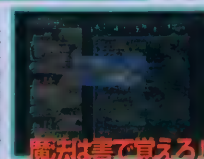
「斬る」のあとに「斬る」の連撃が発生すると、新たに「斬り刻む」といった連撃技を覚えることがある。そして、この連撃技を使い込めば、さらに威力の高い「必殺技」を習得できるのだ。

連撃技の一例

- ●斬る＋斬る＝【斬り刻む】
- ●斬る＋突く＝【斬り打つ】
- ●突く＋斬る＝【突き斬る】
- ●突く＋突く＝【突き打つ】
- ●斬る＋斬る＋突く＝【斬りつつ突く】



◀武器によって覚える連撃技や必殺技は違う。いろいろ試してみよう

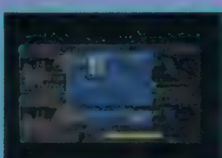


▶一方、魔法は対応した書（アイテム屋で販売）を読むことで修得

データ編 Data

登場するアイテムの効果を覚えて、効率の良いゲーム進行を！

冒険には欠かせない、武器や回復薬などのアイテム。ここでは、1、2章に登場する基本的なアイテムの効果や販売価格などを紹介していこう。


◀戦闘でアイテムが手に入ることもある


▶店やアイテム画面でも効果がわかるぞ。

序盤に登場するアイテム・武器一覧

アイテム

アイテムには、回復系、攻撃系、魔法の書の3種類がある。店によっては、武器・防具と一緒に扱っている場合もあるので注意しよう。

名称	価格	効果・備考
薬湯	50	薬草を煎じた物。HPが100回復する
良く効く薬湯	150	さらに効果のある薬湯。HPが250回復する
エラブの血清	30	海ヘビの血から作成した血清。毒を中和する
即効頭痛薬	30	神経に作用する鎮痛剤。頭痛を治す
シビレけしの薬湯	100	神経毒などでマヒした身体を治す
ヤワラカ草の根	—	こり固まった身体をほぐす草の根。石化解除
万能治療薬	—	身体のすべての異常を治療してくれる
気つけの水	100	薬湯と酒を混ぜた物。気絶した仲間を回復
毒ヒトデの粉	60	ヒトデをすり潰した粉。敵に毒を与える
磯ギンチャクの粉	60	磯ギンチャクの粉末。敵をマヒさせる
眠昆布の汁	60	強い催眠効果を持つ昆布の汁。敵を眠らせる
癒しの書	200	ヒールライトが修得可能。HP回復の効果あり
水の矢の書	280	スクワートアローを修得可能。間欠泉で攻撃
魔力弾の書	350	エナジーボールを修得可能。魔力の塊で攻撃
催眠の書	300	スリープを修得可能。敵を眠らせる
魔炎召喚の書	500	コール・フレイムを修得可能。炎を召喚する
治癒の書	500	キュアヒールを修得可能。身体の異常を治す

武器防具

武器は攻撃力（ATP）、盾・鎧は防御力（DFP）が上昇。装飾品には特殊効果がある。また、☆印のついている武器は、必殺技が修得できるぞ。

名称	価格	効果・備考
騎士見習いの剣	—	基本的な剣技を修得するための剣。 ATP+5
トウボクの剣☆	180	倒木から削り出した練習用の剣。 ATP+7
ノコギリ鮫の大剣☆	200	ノコギリ鮫の角から作った両手剣。 ATP+5
さんごの剣☆	320	弱い電気を帯びたサさんごの剣。 ATP+8
ナナイロ貝の短剣☆	220	切れ味の良いナナイロ貝の剣。 ATP+7
二枚貝の斧	350	ホタテを斧に加工したもの。 ATP+10
ヤリイカの槍	400	ヤリイカの骨から作った槍。 ATP+9
鮫の皮の小盾	120	サメの皮を張って作った小さな盾。 DFP+1
サクラ貝の胸当て	250	サクラ貝で装飾したピンク色の鎧。 DFP+15
ナマコのローブ	350	ヌメヌメしたローブ。雷耐性あり。 DFP+5
鮫の皮の鎧	650	鮫皮から作った鎧。水耐性あり。 DFP+16
魚鱗の鎧	800	大型魚の鱗から作製。兵士も愛用。 DFP+18
イルカのバンダナ	80	イルカの刺繍付きのバンダナ。風耐性あり
旅人の帽子	120	旅人用に作られた帽子。風耐性あり
カブトガニの兜	400	カブトガニから作った兜。DFP+5
海藻マント	300	海藻を縫い合わせたマント。保護色効果？
貝殻のイヤリング	80	サクラ貝を加工したもの
さんごの指輪	120	魔力を帯びた指輪。雷耐性あり。知力アップ
さんごのピアス	—	薄桃色のピアス。雷耐性あり。運アップ
ゴーム草の腕輪	—	伸縮自在の腕輪

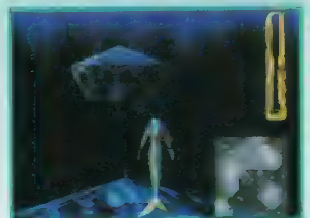
Meremanoid ストーリー攻略

STORY

続いてはストーリー攻略編。ここでは、1＆2章のチャート攻略と、3章の先取りストーリー紹介をお届けしよう。また1＆2章については、ボス戦攻略もしているので、ぜひ参考にしてほしい。

各章の攻略編に入る前にCHECK!

攻略編に入る前に、マーメノイアの海を泳ぐときに注意したい2つのポイントを伝授しよう。なお、唯一セーブができる宿屋は、街の中以外に、各マップ（ダンジョン含む）にも必ず配置されているので、探して活用しよう。



◀序盤は、宿屋を中心にバトルを繰り返し、レベルアップに励むのがいいだろう

その1 マップの起伏に注意!

画面右下に表示されるマップは非常に便利だが、忘れてはいけないのが、このゲームのフィールドには"高低差"があること。マップ上では点が重なっていても、高さが合わなければ、たどり着くことはできないのだ。また、隆起している地面などで、移動が制約される場合もあるので注意しよう。

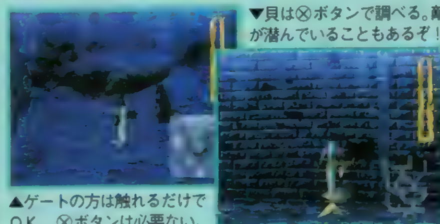


▼逆に高低差を使って、敵をかわすことも可能だ。

▲マップの色の濃さで、高低差を知ることもできるぞ。

その2 ゲートは必ず調べよう

外海フィールド上に点在する、鳥居形のトレジャーゲート。じつは、これに触れると、アイテムやゴールドを入手することができるのだ。ただし、このゲートはマップ上には表示されないので、自力で探し出すしかない。また、街やダンジョンにある貝形の宝箱も、マップには表示されないぞ。

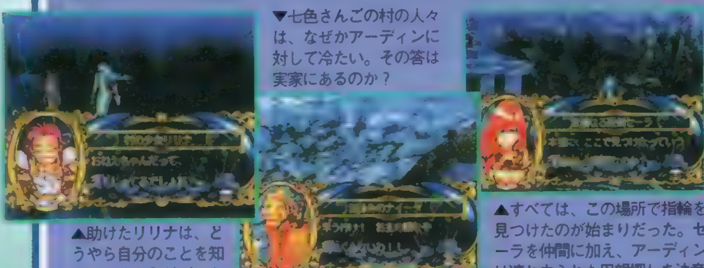


▼貝は⊗ボタンで調べる。敵が潜んでいることもあるぞ！

▲ゲートの方は触れるだけでOK。⊗ボタンは必要ない。

第1章 遥けき彼方の過去、そして静かなる今

海流の中、ふと目を覚ましたアーディンが、自分が記憶を失っていることに気付くシーンからゲームスタート。まずは、北にある七色さんごの村へのゲートを調べよう。すると、村の娘・リリナが謎の兵士に襲われているイベントが発生。ここで強制バトル（衛兵戦）になるぞ。リリナを助けたあとは、七色さんごの村に移動。この村にある実家で、アーディンは記憶を取り戻すことになる。なお、実家までの手順は、左のチャートを参考にしてほしい。2度目に実家を訪ねると、またしても強制バトル（セイン戦）が発生。このバトルでは、セーラが加勢してくれるが、以降彼女は、この章をクリアするまで仲間にならないので注意。そして、北の狩場の奥へと向かえばシナリオクリアとなる。



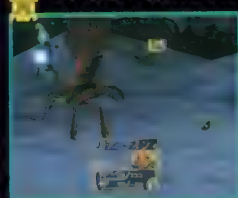
▼七色さんごの村の人々は、なぜかアーディンに対して冷たい。その答は実家にあるのか？

▲助けたリリナは、どうやら自分のことを知っているようだが…？

▲すべては、この場所で指輪を見つけたのが始まりだった。セーラを仲間に加え、アーディンは連れ去られた母親探しを決意

CHECK POINT 狩場に行くときは注意

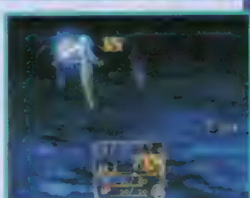
狩場は、初のダンジョンとなる場所。だが、チャートの通り最短で進んでしまうと、正直いって狩場にいる敵には、勝つことができない。セイン戦のあとは、すぐ狩場に向かわずに外フィールドで十分にレベルを上げて（最低でも5～6）から、挑むように。



▲狩場の敵は、外フィールドの敵と比べて格段に強くなっている。

VS 衛兵・バリヴァ＆ウェイブス

最初の強制バトル。リスクを避けたい場合、七色さんごの村のゲートを調べなければバトルは発生しないので、先に1～2レベル上げておいたほうが確実だ。



▲レベル1の状態でも、よほどのミスをしなければ勝てる相手だ。

VS 近衛兵・セイン

前回の衛兵2人と現れるセイン。危なくなると体力を回復するイヤな奴だが、セーラの必殺技をメインに攻めていけば意外と楽勝。先に衛兵を倒すのも吉だ。



▲エナジーボールの魔法などを買っておけば、さらに楽に倒せるぞ

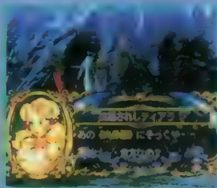
第1章シナリオ進行チャート

1. ゲームスタート（アーディン行動可能）
2. 七色さんごの村のゲートを調べるとイベント発生
3. 城の衛兵に襲われているリリナを助ける（強制バトル）
4. 七色さんごの村へ
5. リリナと会話（黒い影の話）
6. カグラと会話（衛兵の話）
7. クロッサと会話（長老の許可がないと通せない）
8. 長老ナイーダと会話（許可をもらう）
9. 主人公の実家へ
10. リリナと会話（赤い髪の話）
11. ハンナと会話（イメリアの話）
12. クロッサと会話
13. 主人公の実家でセーラと会う
14. 近衛兵・セインとの戦闘（強制）
15. 北の狩場へ
16. 狩場の遺跡で記憶を取り戻す

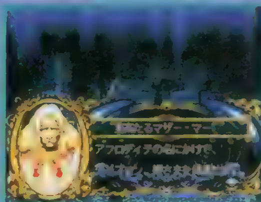
第1章終了

第2章 海中に輝ける月

セーラを連れて、メーエリアの街までやって来たアーディン。この街にある浄化城に囚われた母親を助け出すのが、この章の目的だ。しかし、マップの狭さに反して、その手順は意外と面倒。詳しくは右のチャートを参照してほしいが、合計4回もの強制バトルが発生することになるのだ。レベルには十分注意したほうがいいだろう。またこの章は、ヒロイン・ティアラと出会う重要な章でもある。王家の暗部や、彼女らがアーディンの指輪にこだわる理由など、ストーリーの中核にも触れられるので注目しよう。



◀王家の姫・ティアラと侍女・マーサとの出会い。



▲王家を闇から操るマザー・マー。彼女はいったい、何を企んでいるのか？

CHECK POINT 虹色の鉱石はいったいどこにあるの？

情報屋のヤムナが欲しがる虹色の鉱石は、大へびの洞窟の奥、紫の沼の中にある。目的の鉱石を探すには、地面スレスレに泳ぎながら、Actionマークが出た場所で⊗ボタンを押せばOK。ただし、ハズレもあるので根気よく探すこと。



▲思わぬアイテムを入手することもある。何度も挑戦しよう。



マザー・マー

シーライオンという種族の大神官。王家に対して発言力がある。今回の黒幕？

VS 大へび

紫の沼で、"当たり"を引いた場合に発生する強制バトル。攻撃力が非常に高く、連撃を食らっただけで、瀕死になることもある。最低でもレベル14～15くらいになってから戦うこと。物理攻撃よりも、魔法中心で攻めた方が効率がいいぞ。



▲毒攻撃を仕掛けてくるので、エラブの血清、またはキュア・ヒールが必須。

VS モノセロス

石盤の中から現れた魔獣・モノセロス。HPも攻撃力も高く、オマケに2回攻撃してくる強敵。特に怖いのがエナジードレインで、100前後のダメージを与えつつ、自分は回復してしまう。最大級の技でとにかく早めに倒してしまおう。



▲レベルは16～17は欲しいところ。エナジーボールの魔法が効果あるぞ。

第2章シナリオ進行チャート

1. プリンセス＝ブランデル湾へ移動
2. メーエリアに移動
3. メーエリア市街地でルークと会話（商業地区のみなしご院へ移動）
4. ばあさんヤムナと会話（虹色の鉱石を要求される）
5. ルークと会話（城門前で言い争い）
6. 浄化城門前でモーガ＆モルガと会話（大へびの洞窟に虹色の鉱石がある）
7. 市街地に戻ると悲鳴が響く（強制バトル）
8. ティアラ＆マーサとの出会い
9. 大へびの洞窟へ
10. 洞窟の奥にある紫の沼で大へびと戦闘（強制バトル）
11. 虹色の鉱石入手
12. メーエリアに移動
13. 虹色の鉱石をヤムナに渡し、母親の居場所と偽の通行証を入手
14. ルークと会話（浄化城へ移動）
15. ルークを仲間に加え、城内へ
16. 光の間でモルガンと会話（マーサがバルコニーにいる話）
17. バルコニーでマーサと会話（ティアラとマーサの素性）、心のブレス入手
18. ティアラの部屋でティアラと会話（アーディンの母親の話）
19. ティアラ、マーサとともに城の地下へ
20. 城の地下、拷問部屋で拷問されるアーディンの母を発見
21. 衛兵と強制バトル後、会話イベント隣の石碑のある場所へ
22. アイズマン、マザー・マーとの邂逅
23. モノセロスと強制バトル、月夜に吠える兜を入手
24. 浄化城から脱出

第2章終了

第3章 ねえ、僕はほかの子と違うの？

情報屋のルーク、鉱夫のモーガ＆オルガたち、メーエリアで出会った仲間を加えた、アーディン一行。傷ついた母親の療養のために、七色さんごの村に戻ってくる。

だが、時を同じくして村長の孫娘・イメリアがさらわれるという事件が発生！ それは、このあとアーディンの身に起こる、悲劇の幕開けとなるのだった……。



▼母親を連れて帰ってきても、村人の反応はまだ冷たかった。



▲イメリアが連れ去られた狩場へと急ぐ一行。



▼そして、母親の口から、無情な言葉が……。



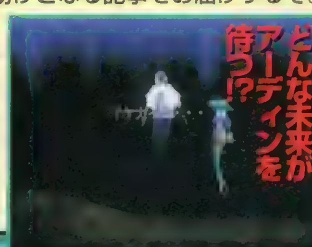
ルーク

メーエリアの街の情報屋。強引な性格だが、その情報収集能力は確かなモノだ。

The next issue

この連続企画もついに最終回！ ソフトも発売されている次号では、今回に引き続きストーリー攻略を予定している。アーディンたちの旅も本番となる3章以降、キミたちの冒険の手助けとなる記事をお届けするぞ。

次回予告



どんな未来がアーディンを待つ!?



360度全方向バトル!

期待の3D・STG『マクロスVF－X2』も、いよいよ発売間近。今回は完成直前となるVerを（なかば強引に）突撃取材!! さらに細かくゲーム内容を紹介するとともに、新着のミッションも公開する！



●マクロスVF－X2／バンダイビジュアル
●3D－STG／8月予定／¥6,800(予)
●MC（ブロック数未定）／AC（DS未対応）

遊んでみました。



▲水中が舞台のこのステージでは、機体の操作感も独特のものとなる。あるいは、使える武器にも制限が設けられている……!?

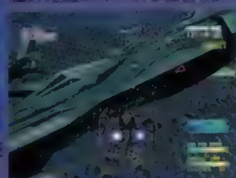
水中戦 すべてが緩慢な神秘の世界

ついに、新型機VA－3Mによる水中戦のシーンが公開されたのだ。抵抗の大きい水中で、マリンモードを持つVA－3Mによる作戦遂行がこのミッションの醍醐味。厳重な対空網の裏をかき、水中から敵の兵器工場を強襲せよ！

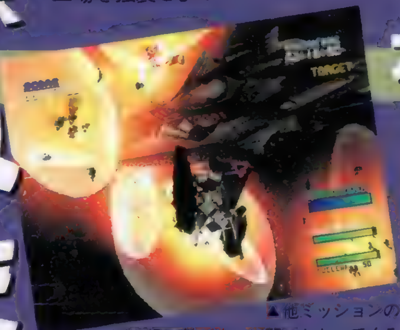


▲水中からの陽光も美しく表現。逆光で目がくらむかも？

▼光の届かない場所では、敵艦の発見にてこずる場合も。



大挙し押し寄せる鋼の巨体 艦隊戦



▲他ミッションのボス級の敵が次々に襲いかかってくる。大迫力のバトルが展開されるぞ。

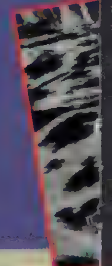
▼実戦配備された新型艦の主砲が、VF－X部隊に向けて火を吹く！





▲マイクローンサイズに小型化改良を加えた敵駆逐艦。旧監察軍の中距離砲艦がモデル。

終盤のミッションと思われる、大規模な艦隊が相手の戦闘。これまでに紹介してきたボスクラスの敵が次々に登場し、VF－X部隊の行く手をはばむ。敵大型艦の動きは遅いが、強力な武装で身をかためている。ガウォーク形態の使いこなしかたがポイントになるだろう。



完成直前の『VF－X2』を突撃取材!!

まずは、触ってみる。

──まずは基本的な空中戦ミッションである1面をプレイする、担当者2名……。

編集M(以下M)「うう、気持ち悪い…。いままで、3Dもので酔ったことなんてなかったんだけどなぁ。視点がぐりぐり動きまくるもんだから、自機の方向とか状況とかがすぐわからなくなるし。…キミがやると、なんか上手にロックオンしてるのに」

ライターT(以下T)「オレは、前回の体験レポートに続いてのプレイなんで、だいぶ慣れましたからね。要は、機首をバリアブルビュー(※1)で追ってるターゲットに向けることに集中すればいいんです」



▶天地が逆になることもしばしば。

M「…簡単に言うねぇ(なんか面白くない)」

T「慣れれば簡単にできますよ。✚キー左右でコックピット上方に敵機が来るようにロールして、あとは✚キーを使って上昇しながら追いかけると」

M「なるほど。試してみよう……、よし！うまくいった。**隊長はまた怒鳴ってるけど。(※2)** 戦闘しながら通信の音声が入るのも、臨場感があってカッコイイね。おっと、敵のVF－1が正面から突っ込んできて…あれ、すれ違ったら見失っちゃった」

T「こうしてすれ違っちゃったり、後ろに回られたときは、**ガウォーク（※3）**に変形すると、一瞬で敵の方向に向き直れます」

M「ほほう」

T「向こうが**バトロイド（※4）**やガウォークで近距離から攻撃してくるなら、こちらもバトロイドで応戦したり、または**ファイター（※5）**になって離脱したり。この、形態をうまく使いこなした戦闘こそが、まさしく『VF－X2』の醍醐味であり、それは同時に、よりアニメの演出に近い戦闘を……」



▲独特の操作感も、慣れてしまえば苦にならない。

M「わ、わかった。ご高説はまた今度」

──続いて、衛星面をプレイする2名。

T「この、レーザー衛星を攻撃するミッシ

"聖剣"の名を持つ機体が飛び立つ!!



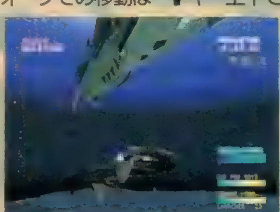
VF-19

ＶＦ－22とならぶ最新鋭機で"ＶＦ－19エクスカリバー"と呼ばれる。ＶＦシリーズの中でも特異な逆進翼は、大気中での運動性を重視したもので、ファイター形態はまさに大空を斬り裂く剣を思わせる。聖剣の名のとおり、高いポテンシャルゆえに乗り手を選ぶ機体でもある。

◀ゲームオリジナル設定のネイビーブルーで登場。

気になる操作感と形態ごとの性能を徹底レポート!!

ョンは、各形態を状況に応じて使い分けることが、かなり重要になってるんですよ」
M「ふぅん？」
T「まずはファイターで、衛星の攻撃をかわしつつ接近。衛星は静止しているんで、近づいたらガウォークに変形してミサイルを叩き込む！　これが一番効率がいい。ただ、ガウォークでの移動は"✚キー上下で上昇と下降、✚キー左右でその場での左右旋回"、そして"L１L２で前進後退"と、かなり機動力が低いので、攻撃の回避が難しい。バトロイドのほうが、✚キーで上下左右と移動を同時に行なえるので避けながらの攻撃には適しています」
M「ふむ……使い分けが重要、と」
T「それと、ガウォーク、バトロイドだと、ガンポッドの自動ロックオンでミサイルを撃ち落とせるのも大きい。これをうまく使うと、空中戦が格段にカッコよくなるっす」
M「おお、カッコイイうえに実用的！」
T「原作の大きな魅力の１つ、空中戦の醍醐味がみごとに再現されているというわけですよ」
M「…まとめたね、キレイに」



▶バリアブルビューの名のとおり、めまぐるしく視点が変化する。

用語解説 ①

※１「バリアブルビュー」
名前のとおり、自由自在にカメラアングルが変化する画期的な視点。具体的には、従来の３Ｄ・ＳＴＧのような後方固定の視点ではなく、「目標の方向と自機の両方の動きをカメラが追う」視点である。したがって目標が上にいれば見上げるような視点に、下にいれば見下ろすような視点になる。

※２「隊長はまだ怒鳴って〜」
ゲーム中、有名声優によるさまざまなドラマも挿入される。臨場感満点の演出である。

※３「ガウォーク」
戦闘機に手足が生えたような状態の、中間形態。固定目標の狙い撃ちに適している。

※４「バトロイド」
格闘戦を前提として開発された人型形態。地上戦など、特殊な状況にも対応できる。

※５「ファイター」
バルキリーの戦闘機形態。機動力があり、ゲーム中でもっとも活躍する局面の多い形態だろう。



ゲッターロボ大決戦!

石川賢デザイン!!

●ゲッターロボ大決戦!/バンダイビジュアル
●S・RPG+合体シミュレータ/9月予定/¥6,800
●MC(1ブロック)/AC(DS対応)

新ゲッター&ゲッターチーム登場!

ついに、PS版だけに登場するオリジナルのゲッターロボが公開されたぞ。その名はゲッター斬! 今回はそのゲッター斬を中心に、気になるプレイヤーキャラの設定と、4、5、6話のストーリーを徹底的にチェックするぞ!



ゲッター烈火



ゲッター紫電



ゲッター金剛



ゲッター斬

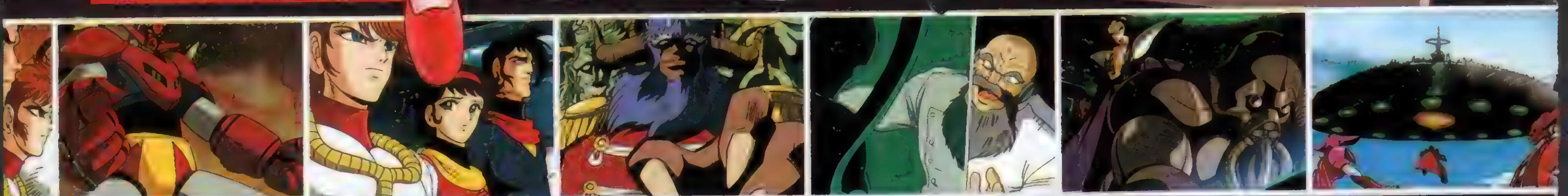
迫り来る悪の手に苦戦するゲッター軍団! いま、新しき力が産声を上げる!!

いよいよその姿を現した、オリジナルゲッターロボ。デザインは原作者である石川賢氏自身の手によるものだ。ほかのゲッターロボと同じく、3機のメカが変形合体することで、それぞれ[illegible]3種類の[illegible]形態をとることが可能。はたして、どんな能力や必殺技を持っているのであろうか?

楓 [illegible]のパイロット。[illegible]扱いが上手。

椿 秋山椿。紫電に乗り込む、斬チームの[illegible]

茜 [illegible]。ゲッター烈火のパイロット。剣術の達人





ゲッターを操るのはキミだ!! システムの詳細を再チェック!!

プレイヤーキャラを設定することで、キミの分身をゲッターロボに搭乗させることも可能。以下で、プレイヤーキャラの設定について詳しく説明していくぞ。



◀キミの分身がゲッターロボに乗って大活躍！

キャラメイク	訓　練	実戦！
まずは名前、性別、特殊能力を決めよう。特殊能力の選定が決め手。	ゲッターには誰でも乗れるわけじゃない。合体テストをクリアするのだ！	戦闘で経験を積めば、ゲッターのエースパイロットだって夢じゃないぞ。





第４話　ゲッターの攻撃で巨大化するメカザウルスが出現!!

突如市街地に現れたクラゲ型メカザウルス。ゲッターロボとゲッターロボＧが迎撃に向かうが、敵は、こちらの物理攻撃や熱量攻撃といったいっさいの攻撃をエネルギーに変換し、成長していくことが判明した。果たしてゲッターチームは、このクラゲ型メカザウルスを倒すことができるのであろうか？



▼市街地を襲うメカザウルス。急いで街を守れ！



▲すべての攻撃を吸収するメカザウルスの前に手も足も出ないのか!?

HIGHLIGHT ハイライト



▶[illegible]機が見える!?

攻撃をエネルギーに変換し、成長を続けるメカザウルス・ゲラ。こいつのエピソードはマンガ版にもあったものだ。マンガ版では、ゲッターロボを体内に突入させて、一気にエネルギーを放出させる作戦をとった。ＰＳ版では、さらに体内に突入したゲッターを、残ったほうが守らなければならない。手に汗握る、興奮の展開が待っている!



◀[illegible]



第５話　新たなる仲間、ゲッター斬チームがついに登場!

たび重なる地上侵略の失敗に業を煮やした恐竜帝国の地底魔王・ゴールは、ついにメカザウルスの大群を日本へと送り込んできた。市街地への進入を防ぐべく出撃したゲッターチームだったが、多勢に無勢。しだいに圧倒されていく。そこへ橘博士の指揮のもと、大型輸送機クジラが現れる。そして、見たこともない３機のメカが発進した!　ゲッター斬、合体の時!!



▶迫りくる恐竜帝国の大群を退治せよ。

HIGHLIGHT ハイライト

恐竜帝国の総攻撃が始まり、ＰＳ版オリジナルのゲッター斬も初登場。この第５話は、まさに見せ場満載で一気に盛り上がる。せまり来る恐竜帝国の総攻撃をしのぎ、市街地を、そして人類の平和を守りきれるのであろうか？　恐竜帝国との死闘も、いよいよ最終局面を迎えようとしている——。



◀窮地に立たされるゲッターチームに、心強い味方が登場する。



◀[illegible]して戦うゲッター斬。一気に恐竜帝国を倒せ！

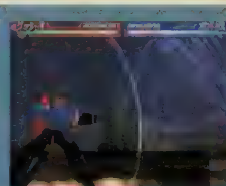
第６話　新たな敵百鬼帝国。その刺客の正体はなんと!?

先の戦いで出現した百鬼帝国との戦いにそなえ、新型ゲッターロボ號を受け取るために橘研究所を目指すゲッターチーム。そこへ現れた百鬼帝国の百鬼獣、魔王鬼。しかしその正体はかつての隼人の仲間、竜二であった。悲しみを越え、竜二を撃つ決意を固める隼人。その前に、変わり果てた竜二が現れる。




▲▶橘研究所を襲う百鬼帝国。ゲッターロボ號を守りきることが出来るか？

HIGH LIGHT ハイライト



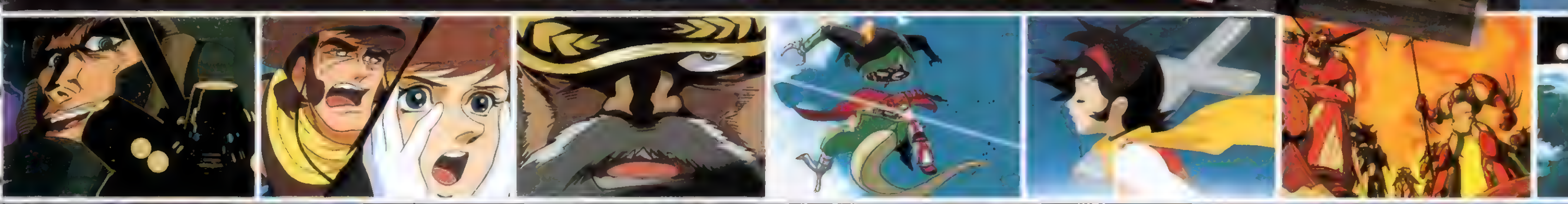
◀ついに、ゲッター[illegible]

ついにゲッター號の登場で３機のゲッターが夢の競演を果たす。そして、このエピソードはマンガ版にもあった勇者のエピソード。かつての仲間と戦う隼人の哀しみがどう描かれるのか、注目だ。



▲力を求めるあまり、百鬼帝国に魂を売った竜二。





SSで大ヒットした本格推理

多彩なシナリオと魅力的なキャラクター、美しいグラフィックなど、見どころ満載のAVG『クロス探偵物語』。今回は、主人公をとりまく登場人物と全7話のシナリオを、画面システムと併せてバッチリ紹介していくぞ。



クロス探偵物語
- ●6月発売予定
- ●ワークジャム
- ●AVG
- ●¥6,800
- ●CD-ROM 2枚組 +プレミアムCD同梱



◀魅力的なヒロインが多数登場。血生臭い事件に彩りを添える、こんなシーンも用意されているのだ。



黒須 剣

刑事だった父親譲りの正義感と、抜群の推理力を持つ若き探偵。冴木探偵事務所に入り、数々の難事件を解決していくことになる。

全7話のシナリオがキミを待つ!

「クロス」には全部で7つのシナリオが入っていて、それぞれ物語や登場人物がリンクしている。各シナリオをクリアするごとに、明らかになっていく緻密なストーリーは、キミを確実に「クロス」の世界へといざなってくれるぞ。



◀プレイヤーは助手となって、数々の難事件を解決していくのだ!

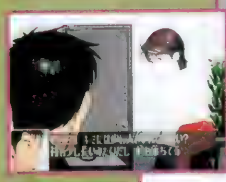
第1話 名探偵誕生

天才探偵・黒須登場!

名探偵・黒須が誕生するまでを体験できるシナリオ。探偵志望の黒須は、冴木探偵事務所に通いつめ、なかば強引に依頼を受けることに成功する。女性の依頼は、深夜に自室に忍び込んできた男を捕まえること。さっそく調査に乗り出した黒須だが…。



▲父の墓を見つめる目に、一片の曇りもない。



▲類いまれな推理力を持つ黒須に、先輩の友子も圧倒される。

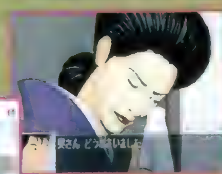


▶被害者の女性は、誰からも恨まれる覚えがないと言い張るのだが…。

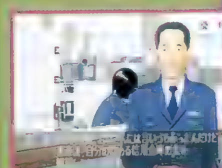
第2話 疑 惑

[illegible]の密室事件を解決せよ!

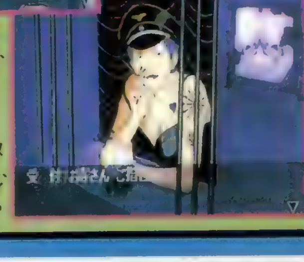
第1話よりも推理力が要求されるシナリオ。ある日、密室で男の死体が発見された。男の母親は死因に疑問を持ち、黒須に調査を依頼する。そして、調査を進めていくうちに黒須も男の死が自殺であることに疑問を持つ。自殺か他殺か、黒須の推理が冴え渡る!



▲男の母親は、涙ながらに息子が殺されたことを主張する。



▲警察は、あくまでも自殺説を唱え、事件を処理しようとするのだが…。



▶男の生前の足取りを追ってみると、なんとSMクラブにたどり着いた!?

AVGがPSに登場!

ボリューム満点のシナリオと超美麗グラフィック!!

文庫本10冊分のシナリオと、10,000枚を超えるグラフィックを持つ『クロス』は、クリアまでに50時間以上かかるという凄まじいボリュームを持つ。まさに、究極のAVGと呼ぶにふさわしい内容になっているぞ。

CHECK! 1

次のシーンへ一発アクセス! 超快適"マッハシーク"!!

どんなにおもしろいAVGでも、CDの読み込みに時間がかかるとストレスがたまってしまう。しかし、『クロス』は"マッハシーク"という新技術により、最長でも0.3秒という驚異的な読み込みを実現したのだ。

CHECK! 2





冴木達彦

冴木探偵事務所の所長。普段はただの人のいいオジサンだが、一度推理を始めると、抜群のカンの良さを見せる。



広川千絵里

超お嬢様校・エリス女学館に通うごく普通の女子高生。黒須にほのかな想いを寄せている。



西山友子

事務所の先輩。性格は勝ち気で、腕っぷしも強い。黒須とよく衝突するが、ときには彼を心配する優しい一面も。





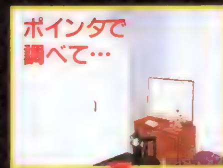
高梨まゆな

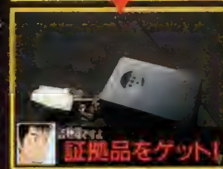
エリス女学館に通っていて、千絵里の親友。成績優秀だが、教師に対してよく反抗的な態度をとる。

クロスの調査システムを徹底解剖!!

1 怪しい場所はポインタで調べろ!

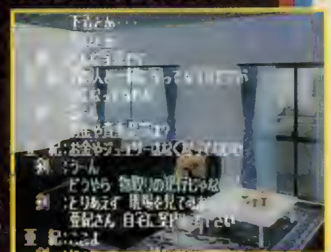
『クロス』の調査方法は、聞き込みとポインタによる現場の調査が基本。特にポインタは事件現場にあるものを調べたり、持っているアイテムを使ったりと、非常に自由度が高い。ポインタを使って怪しい場所をどんどん調べていけば、事件解決の糸口が見えてくるぞ。





2 手掛かりは過去のテキストにあり!

このゲームには、過去に読んだテキストを振り返ることができる便利な機能がついている。ボタン1つで、いつでも過去のテキストが読めるので、謎が解けずに詰まったときに、見逃したヒントをチェックすることができるのだ。おかげで、AVGの苦手な人でも、快適にプレイすることができるぞ。

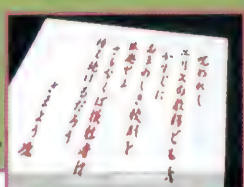


▶会話はもちろん、ポインタで調べたときのメッセージまで読めるのだ。

第3話 ゆがんだ名門校

名門女子校で殺人事件発生!

第2話のキャラクターが再登場するシナリオ。超お嬢様校として知られるエリス女学館で、高等部の教師が相次いで変死するという事件が起こる。学長は、黒須に真相の究明を依頼。学園内に潜入した黒須が見た学園の実態とは…?



▶校内の掲示板に貼られていた脅迫文。高等部の教師が死んだのは、呪いのせいだという噂も。



◀またしても、高等部の教師が犠牲に。いったい誰が!?

第4話 依頼者

全7話中唯一のサウンドノベル

一風変わったストーリーが楽しめるシナリオ。ある日の夜、1人の男から「ある女性が宇宙人かどうか確かめてほしい」という依頼を受ける。男が語った衝撃の事実とは?



▶ショートシナリオなので、誰でも簡単に楽しめるぞ。

第5話 紺碧の記憶

夏の海辺で連続殺人事件が発生!

推理作家との推理合戦が熱いシナリオ。海に遊びに来た黒須たちは、ペンションで連続殺人に遭遇する。はたして黒須は、犯人が仕掛けたトリックを見破ることができるのか!?



▶美女に囲まれて楽しいはずのバカンスが、一転して惨劇に…。

第6話 満月の夜に

制限時間内にビルの15階を目指せ

3Dダンジョンからの脱出をリアルタイムで味わえるシナリオ。ある満月の夜、黒須は偶然助けた男のために、ビルに潜入するハメになるのだが…。



◀男が忘れた重要なものとはいったい何なのだろうか?

第7話 タランチュラ

超難解なマルチエンディングシナリオ

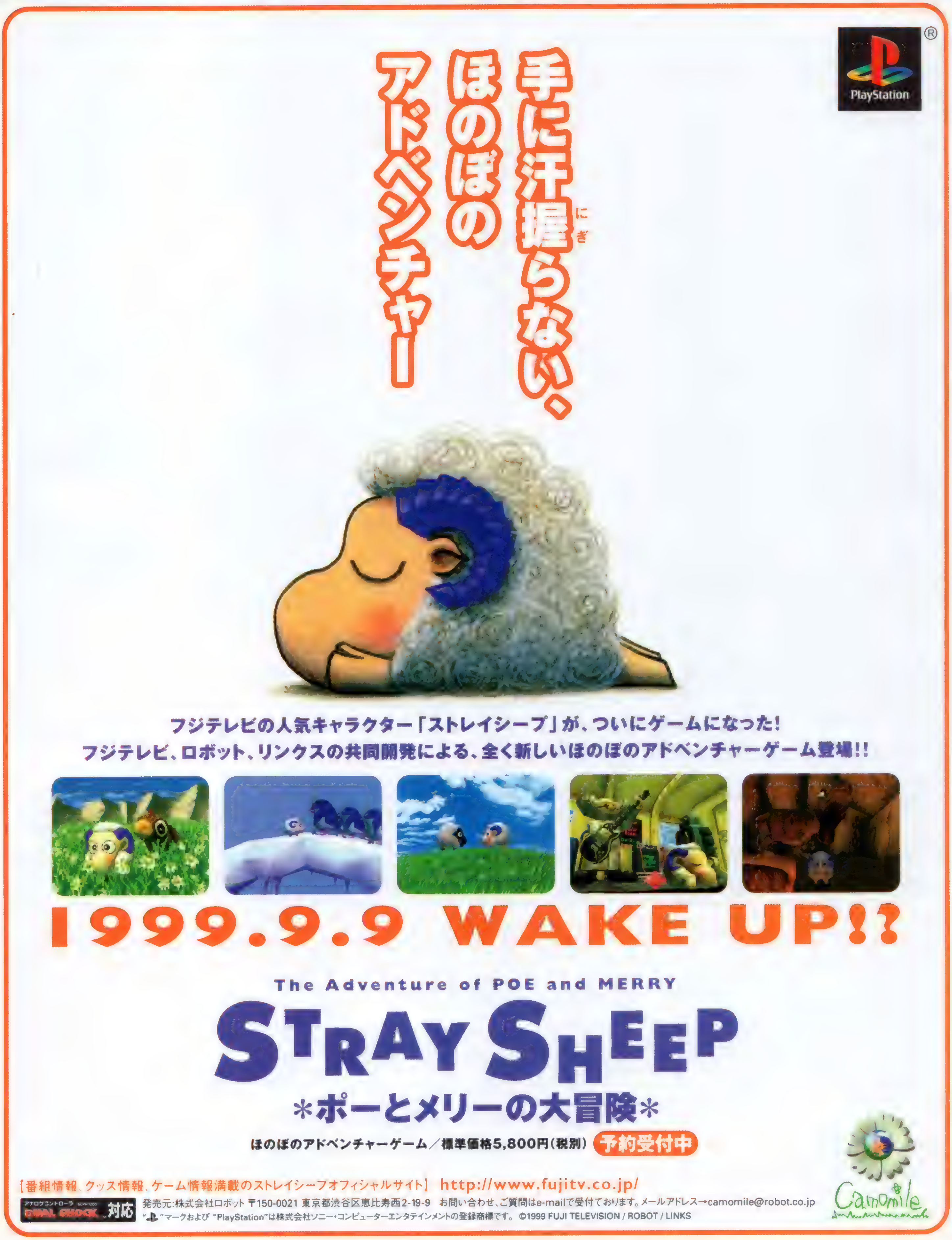
プレイヤーのとる行動によって展開が変わるシナリオ。古びた洋館に集められた10人の男女が「タランチュラ」と名乗る人物に、次々と殺されていき…。



▶黒須のライバルとなる、マイク・レーマン登場!



PlayStation
Cross クロス 探偵物語
CROSS DETECTIVE STORY
しゃれたミステリーはいかが？
第一話 名探偵誕生
第二話 疑惑
第三話 ゆがんだ名門校
第四話 依頼者
第五話 紺碧の記憶
満月の夜に
タランチュラ
●単行本10冊分、平均終了時間35時間の圧倒的ボリューム！
●シーク時間ゼロ!! 先進のエンジン"マッハシーク"搭載!!
●草尾毅、横山智佐、川澄綾子をはじめ総勢20人の人気声優が登場！
●ピチカート・ファイヴが贈るテーマソング「大都会交響楽」
●企画／脚本／監修は鬼才「神長豊」
●玉置一平が生み出す3万2千色、1万枚のグラフィック
●感動のプレミアムCDを同梱（美しいピアノの調べとともに、シリーズ中最も好評だった「依頼者」をサウンドドラマ化しました。）
クロス探偵物語
WORKJAM
株式会社ワークジャム
株式会社ワークジャム 〒101-0032 東京都千代田区岩本町 2-9-11 藤野ビル6F TEL●03-5823-5723 FAX●03-5823-5586
E-mail●game@ditokyo.co.jp Web Site●http://www.ditokyo.co.jp/workjam
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。



手に汗握(にぎ)らない、
ほのぼのアドベンチャー
PlayStation
フジテレビの人気キャラクター「ストレイシープ」が、ついにゲームになった!
フジテレビ、ロボット、リンクスの共同開発による、全く新しいほのぼのアドベンチャーゲーム登場!!
1999.9.9 WAKE UP!?
The Adventure of POE and MERRY
STRAY SHEEP
ポーとメリーの大冒険
ほのぼのアドベンチャーゲーム／標準価格5,800円(税別)
予約受付中
【番組情報、グッズ情報、ゲーム情報満載のストレイシープオフィシャルサイト】 http://www.fujitv.co.jp/
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
発売元:株式会社ロボット 〒150-0021 東京都渋谷区恵比寿西2-19-9 お問い合わせ、ご質問はe-mailで受付ております。メールアドレス→camomile@robot.co.jp
"PlayStation"マークおよび "PlayStation"は株式会社ソニー・コンピューターエンタテインメントの登録商標です。 ©1999 FUJI TELEVISION / ROBOT / LINKS
Camomile


ARTDINK
PlayStation
CARNAGE HEART
DRAMATIC SF SIMULATION
鋼鉄の遺伝子を継ぐ者たち。
叛乱の終結から5年。木星圏の統治権は地球連合に渡り、
一応の解決を見たかに思われた。しかし、争いの火は今もくすぶり続ける……
西暦2204年。戦いとドラマは舞台を火星に移し、再び始まる。
無人機動兵器OKEを指揮し、戦いに勝利することが君の任務だ。
進軍ルートは自らの手にゆだねられ、自由に進路をとることができる。
敵に勝利することで、相手のOKEを手に入れることも可能だ。
前作「ゼウス」で使用したOKEに加え、新OKEが君の戦いを支援する。
鋼鉄の遺伝子を継承した、「ZEUSⅡ Carnage Heart」。
鋼の身体に、君の魂を注ぎ込め。
ZEUS II Carnage Heart
ドラマティックSFシミュレーション
「ゼウスⅡ カルネージハート」
1999年10月発売予定/予定標準価格6,800円(税抜)
©1999 ARTDINK. All Rights Reserved.
©ARTDINK. All Rights Reserved.
TEL.043-299-7890
株式会社アートディンク

戦闘マシンのプログラミングが可能な本格SF・SLGの魅力に迫る!!



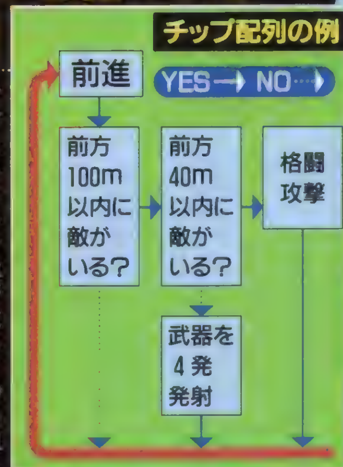
「ZEUS II」は、戦闘マシンのハードウェア設計と行動プログラミングが楽しめるSF・SLGだ。ゲーム中には多脚型やホバー型など、全30種類以上ものOKE（軍事用無人機動兵器）が登場。プレイヤーは地球連合軍の新人隊員となり、さまざまなOKEを設計、量産しては戦場に配置し、反乱軍を打ち破っていくことになる。今回は、このゲームの最大の魅力であるOKEの行動パターンのプログラミングと、気になる新要素〝OKEの所有化〟について解説していこう



▲宇宙を舞台とした壮大なストーリーや、個性豊かな登場人物もこのゲームの魅力となっているぞ。

プログラミングを極めれば楽しさ倍増!!

OKEがうまく機能するかどうかは、ソフトウェアのプログラム次第。あらかじめ決まった行動が記憶されているチップを順序よく配列していけば、OKEはその命令通りに動く仕組みだ。例えば右の図のようにチップを配列した場合、OKEは敵に出会うまで前進し続け、敵が至近距離になったら格闘攻撃に移行する。プログラムは索敵、攻撃、回避の3タイプに分かれており、その特徴に合わせて組み合わせるのがコツ。根気よく取り組んで最強のOKEを作ろう。





▲自機の熱量やダメージ量、弾薬残数などに対応したさまざまなチップがある。

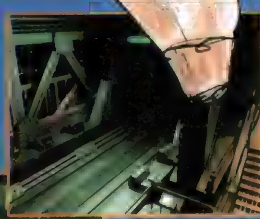


▲左のチップを使って簡単なプログラムを作成。距離や弾薬数も変更可能だ。

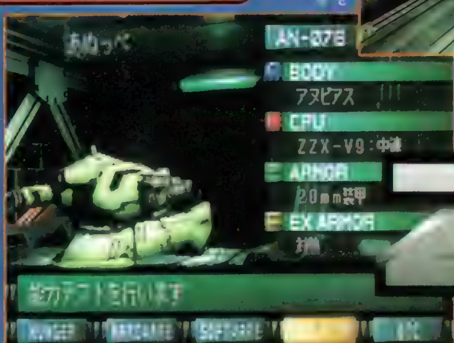


飛行型OKE
チァーイカ ▲

「チァーイカ」とはロシア語で「かもめ」の意味。この機体も、その名の通り美しい流線型をしており、飛行型にもかかわらず、高い搭載能力を持つ。



▶キャリアはOKEを[illegible]与える重要な場だ。



▶OKEが自分の所有物となったことで、さらに[illegible]

新システム"OKEの所有化"をチェック!

前作「ZEUS」までのOKEは軍からの支給品という設定だった。しかし「II」では、フィールド上の敵キャリア（OKE作戦指示兼運搬機）を破壊することで、活動停止した敵のOKEを入手し、自分のものにできることが判明。その代わり、一度失ったOKEは戦闘後に補充されなくなっているので、いかに自機の損失を押さえつつ敵OKEを奪取するかが、戦闘のポイントとなってくるのだ。



▲敵機を破壊すれば当然入手も不可能に。OKEの配置が重要だ。

ZEUS II Carnage Heart

ZEUS II Carnage Heart アートディンク／SLG／10月上旬発売予定／¥6,800


PlayStation
旅路の果てに

ロード・オブ・フィスト

つかむのは「拳王」の称号。

対戦も、格闘もできる、異色のRPG登場!

6つの冒険が君を待っている!!「RPG」モード

■育て方によって主人公のグラフィックが変化!!

19世紀の中国を舞台に繰り広げられる物語は全部で6つ。少林拳では、盗賊に両親を殺された主人公が敵討ちの旅に出たり、洪家拳では絶世の美女を求めて中国全土を駆け巡る。また、このモードでは、プレイスタイルによって、主人公の姿形が変化するぞ!



■中国全土を制覇して、全ての奥義をマスターせよ!

旅をしていくうちに各地の道場で「奥義」を身につけることができる。奥義のほかに「秘伝」と呼ばれる究極の技もどこかに存在しているぞ。また、通常の戦闘以外に、タイムアタックでダンジョン内を抜けるものや、100人のキャラクターを倒すものなど、多彩な戦闘を楽しむことができる。



2〜8人対戦可能!!「格闘」モード

■最大8人まで参戦可能!! 究極の3D格闘!!

複数で戦うから面白い!4人対戦は「バトルロイヤル」方式のほかに「タッグ戦」などのチームバトルを楽しめる!また、マルチタップを2つつなぐことで、最大8人まで戦うことができる。複数で戦うからこそ、いままでの3D格闘ゲームにはない緊張感を楽しむことができる!使える技はすべて、中国の代表的な6つの拳法を再現!



- ●少林拳・・・・・・・豪放かつ軽快、重厚かつ流麗な足技が特徴
- ●截拳道・・・・・・・水のように、あらゆる状態に対応する究極の武術
- ●太極拳・・・・・・・気をためて、優雅な動きで敵を拿捕する
- ●八極拳・・・・・・・比類なき破壊力を持つ、一撃必殺の拳
- ●洪家拳・・・・・・・龍、虎、蛇など5つの獣形を使い分ける剛拳
- ●酔　拳・・・・・・・敵を幻惑して隙をつく、トリッキーな武術

みんなで闘うか、育てて闘うか

Lord of Fist
ロード・オブ・フィスト

ラジオドラマ ON AIR中!!
「〜電撃大賞〜 Lord of Fist」
●文化放送／毎週土曜日 26:00〜26:30
●ラジオ大阪／毎週日曜日 25:00〜25:30

サウンドトラック
「オリジナルサウンドトラック Lord of Fist」
9月1日発売予定　¥1,800(税抜)

電撃コミックス
「Lord of Fist 公式攻略コミックアンソロジー with パーフェクト攻略ガイド」
8月27日発売　予価:本体680円+税

ドラマCD
「Lord of Fist〜拳王伝〜」
9月1日発売予定　¥2,800(税抜)

8月26日発売予定

■複数同時対戦格闘RPG
■希望小売価格¥5,800(税別)
■デュアルショック対応／マルチタップ対応
■1人〜8人用



MEDIAWORKS　(株)メディアワークス　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート　TEL052-773-7083　URL http://www.mediaworks.co.jp/


"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
PlayStation
3Dアクション・アドベンチャー
Cybernetic EMPIRE
サイバネティック エンパイア
シベリアの遺跡から発掘された
謎の物体【CUBE】を巡って、
超巨大財閥『ERIRISITE』エリリサイトと、
『黒仮面』率いる国際的テロ集団が暗躍を始めた。
UNSKに所属する国連カウンターテロチームも
その情報を入手し、すぐに作戦行動を開始した。
はたして『ERIRISITE』の目的は?
『黒仮面』と【CUBE】の関係は?
そして【CUBE】の正体とは?
謎が謎を呼び、息をもつかせぬ
壮絶な戦いドラマが展開する。
ディスク2枚組 5,800円(税別)
8月5日(木)発売!!
アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK™ 対応
制作/WOLFTEAM
発売/株式会社日本テレネット
〒170-0004 東京都豊島区北大塚2-10-6
6セントラルビル TEL. (03)5394-6601
©吉富昭仁/TELENET JAPAN 1999
GET the チャンス!!
先着5千名様限定
予約キャンペーン実施中
応募用紙に必要事項を記入し、お近くのゲームショップで予約のお申込をしてください。予約確認の店判を押してもらった上で、商品購入後、同梱されているアンケート・ハガキに貼ってご応募ください。
先着5千名様にオリジナル・グッズ3点セットをプレゼントいたします。
クリアファイル
カードカレンダー
メモリーカード用シール
※商品は実際のものとは異なる場合がございます。
吉富照仁氏
描き下ろしコミック収録!
「サイバネティック エンパイア 公式攻略ガイド」
ソフトと同時に発売予定!
予価:950円(税別)
発行:(株)メディアワークス
Cybenetic EMPIRE
イメージソング
『FREEZE』
WANDS
『今日ナニカノハズミデ生きている』
C/W:『FREEZE』
NOW ON SALE!
B-Gram RECORDS
今日ナニカノハズミデ生きている



▼「予約キャンペーン」応募用紙（左右両方にご記入ください）　※この応募用紙は切り取らずに、コピーしてお使いください。

【販売店様へ】 キリトリ線より切り離し、左側に確認の店判を押してお客様にお返しし、右側を予約の控えとしてください。 株式会社日本テレネット〒170-0004東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL. (03)5394-6601

■お客様控え

お申込日　年　月　日

取扱店

株式会社日本テレネットのプレイステーション用ソフト
「サイバネティック エンパイア」5,800円(税別)の予約を受け付けました。

■ご販売店様

株式会社日本テレネットのプレイステーション用ソフト「サイバネティック エンパイア」5,800円(税別)の予約を申し込みます。

お申込日　年　月　日

住所　〒

電話　氏名　年齢　歳

18歳未満の方の場合は、保護者の方の署名と押印が必要です

保護者氏名　印

PlayStation

充実の



SuperLite

気軽（Lite）に買って、思いっきり（Super）
ボードゲーム、アクション、シューティング、パズル、
あらゆるジャンルをラインアップした

好評発売中



数独	ナンクロ	おえかきパズル	ザ・カーリング	ロードランナー レジェンドリターンズ	アステロイド	テナントウォーズα
～パズル～	～パズル～	～パズル～	～スポーツ～	～アクションパズル～	～シューティング～	～ボードゲーム～

"⬛"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

株式会社サクセス 〒150-0011 東京都渋谷区東3-12-12祐ビル3F TEL.03-5469-2426 FAX.03-5469-2425

SUCCESS



¥1500!

1500 シリーズ

楽しめる1,500円ソフトとして、
恋愛シミュレーション、ロールプレイング、占い等々、
文庫本感覚のシリーズです。

8月26日発売予定



麻雀II	あのこどこのこ エンドレス・シーズン	ピンボール ゴールデンログレス	西洋占星術 マーク矢崎監修	パンゲア	アンゴルモア99	リバーシII
～テーブルゲーム～	～恋愛ボードゲーム～	～ピンボール～	～占い～	～すごろく感覚RPG～	～カードゲーム～	～テーブルゲーム～

下記ホームページで各タイトルの詳細を紹介中！

サクセスホームページ http://www.success-corp.co.jp/



発売直前!ついに…



STORY～彼女の理由～

ある日突然、僕の家に17歳の女の子が訪ねてきた。彼女の名前は井上涼子。父親の海外転勤で家族全員アメリカへ行くことになったらしいんだけど、まだ日本にいたいって……。だから彼女の両親は、親友である僕の父の家へ、彼女を預けることにしたんだ……。こうして、僕と彼女の同居生活は幕を開ける。



▲突然の出会いが、少しずつありふれた日常に変わっていく…



もし、モニターの向こうにいる女の子と、同じ時の流れを共有できたら……。そんな願いを実現した『ルームメイト』がリメイクされてPSに登場する!!



2人の物語は突然はじまる……1日1日を積み重ねていく恋愛? 同居! SLG

ルームメイト ～井上涼子～



ROOMMATE

7月29日発売

■データム・ポリスター
■¥5,800
■ポケットステーション必須(5ブロック)

キミと涼子の同居生活がPSで!!

①基本システム SYSTEM

本作では、２月11日から３月21日までの１カ月強を、ルームメイトの井上涼子と暮らしていくのが基本進行となっている。最大の特徴である「リアルタイムのゲーム進行」も、ポケステの時計機能を活用することで問題なく実現。加えてＰＳ版では、１回起動するごとに１日とカウントするため、ＳＳ版での弱点だった「勝手にゲーム内の時間が進んでしまう」こともなくなった。これで、ＳＳ版の時間の壁に泣かされた人もひと安心。ＰＳ版として生まれかわった「ルームメイト」は、さらに遊びやすくシステムが改良されたのだ。

2人だけの同居生活はこうして進んでいく…

流れゆく2人の時



▶ポケステの時計機能を最大限に活用。ゲーム内でも、リアルタイムなイベントが発生するのだ。







◀▲ＳＳ版と違い、ＭＡＰは２Ｄで表示。「！」が表示されたらイベントの合図だ。

「！」をチェック！

来訪者! たまにはこんなうれしいお客様も！





◀通常は涼子と２人っきりで生活しているのだが、まれに彼女の友だちがお泊りに来ることも。ちなみに写真は、涼子の一番の親友りえちゃん。活発な性格の明るい子だ。

1日の流れ そして 1カ月の流れ

出会ったばかりのころは、涼子もいまいちぎこちない。会話でコミュニケーションをとって、少しずつ仲よくなっていこう。





1会話の内容に注目

ゲームは、いつ起動しても２月11日から始まる。同居生活を通じて、２人の心にどのような変化が現れるのか？　それはプレイしてのお楽しみなのだ。

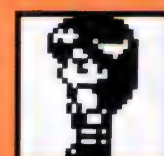
②ポケステ必須 POCKETSTATION

わがままな(?)彼女と、これでいつでも一緒!



これがポケステ版涼子の笑顔だ!!

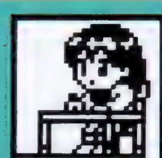
室内ＭＡＰ上の「自分の部屋」でデータをダウンロードすると、ポケステ内でもさまざまなモードで遊ぶことができる。ここでは、涼子の生活を見守れるモードをはじめ、ポケステで遊べるモードを紹介していくぞ。



◀時計に合わせて、涼子はポケステ内で生活している。プレゼントなどで、いかに彼女の「機嫌」を上げるかがポイントになっているぞ。

1 ビジュアルモード

ＳＤ化された涼子を鑑賞することができる。こんなに小さくても、ちゃんとアニメするぞ。



↑学校

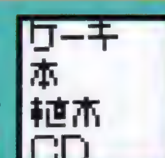


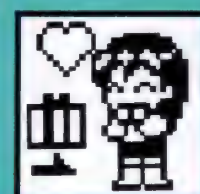
←自宅

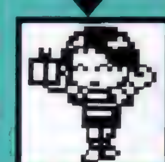
◀ギター、読書など、趣味に没頭する涼子。お約束の「お風呂」イベントもあるぞ!!

2 プレゼントモード

涼子の機嫌が良くなるプレゼントを選ぼう。



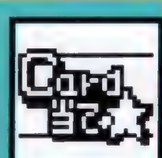




▲好みのプレゼントをあげれば、こんなに大喜び。

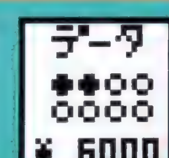
3 ミニゲームモード

カードゲームに勝利してお金を増やし、涼子へのプレゼントを購入しよう！



4 パラメータモード

涼子の機嫌と、現在の残金を表示する。涼子の機嫌は常にチェックしておきたい。



③会話イベント EVENT

イベントには、朝のあいさつなどの軽いもの（フリーイベント）と、本作のストーリーに関わる、同居生活におけるトラブルや涼子の心の動きを表現するもの（ストーリーイベント）が存在する。ちなみにＰＳ版はＳＳ版に比べ、涼子の表情や服装などが新しく追加され、新イベントも導入されているのだ。



ときには、彼女とうまくいかないことも……

1月後の2人

涼子と過ごす日々は、いつも穏やかとは限らない。ときには、彼女との仲が険悪になってしまうことも……。



◀涼子の心を射止められるか？



彼女の想い、2人の想い出

（会話イベントの基本進行）

本作は涼子との同居生活がテーマとなっているため、会話は非常に重要な要素だ。会話ではときおり右の写真のように、選択肢が登場することがある。返答によっては自分に対する印象を悪くしてしまうので、注意が必要だ。会話をはずませて好印象を与え、お互いの理解を深めていこう。







←GOOD



↑BAD

【藤野とも子さん●井上涼子役 スペシャルインタビュー】 SPECIAL INTERVIEW

SS版から続投、藤野さんにイロイロ聞いてみた!!

どちらかというと私、りえちゃんに近いんです

——……そうなんですか？

藤野さん（以下、藤）「ええ。雰囲気というかなんというか。涼子って、物腰柔らかいですから」

——でも、説教したり怒ったりも……。

藤「最初はそのへんにちょっと違和感もあったんですよ。"えぇー、私ならこうは言わないなー" とか。でも、収録が進むにつれ、涼子のベースがとても優しいことに気づいたんです。それからは、ほっとけないというか、とても親近感を持てました」

——収録時の苦労話などは？

藤「さすがに初めてお仕事をいただいたときよりも涼子のことを知っているので、やりやすかったです。でもそのぶん、いい意味での初々しさが失なわれないように気をつけました」

——今回はポケステ対応なので、どこへ行くにも涼子といっしょ、てなことも可能です。

藤「わっ、すばらしいです!!（笑）もし電車の中とかで『ルームメイト』を遊んでる人を見かけたら、私ついてっちゃうかも。それで、耳元で涼子の声でささやいちゃったり（笑）。ＰＳ版は新要素も豊富なので、ＳＳ版を遊んだ方もまたプレイして欲しいですね」

PROFILE



●プロフィール

５月30日生まれ、Ａ型。青二プロ所属。「ルームメイト」をはじめ、多数の作品に出演。歌唱力には定評があり、数々の楽曲でボーカルを担当。



◀ＰＳ化、ポケステ対応、といった具合にどんどん広がる「ルームメイト」の世界。もし次回作があるのなら、さらにパワーアップした藤野さんの演技が楽しめるかも!?





ルームメイト
~井上涼子~
PlayStation
DATAM
POLYSTAR
© DATAM POLYSTAR / ROOMMATE PROJECT



2000年度 4月生
入学願書受付中
MEDIA CREATOR SCHOOL
学校法人
大矢学園グループ
代々木アニメーション学院
〒151-0053
東京都渋谷区代々木
1-20-3-DP-7
フリーダイヤル
0120-310-042
才能を世に！
The Game Section POWER UP!
伝統実績最強のゲームスクール！
無料一日体験入学
やってみれば分かる！ゲーム作りの面白さ。
先生も優しい人ばかりです。
案内書無料郵送
詳しいカリキュラムが書いてある案内書です。
YAGの全てのシステムを知ることが出来ます。
お気軽にお電話でお申し込みください。
充実の機材と
親切丁寧指導で
21世紀に活躍する
クリエイターを育成します
ゲームCGを作成する
グラフィック・デザイナー科（2年）
独自の世界観とルール創作をする
ゲーム・デザイナー科（2年）
登場キャラクターを生み出す
キャラクター・デザイン科（2年）
感動のストーリーを作り出す
ゲーム・シナリオライター科（2年）
臨場感のある音楽を奏でる
サウンド・ディレクター科（1年）
ハリウッド映画に迫る映像をWSで創り出す
モーション・デザイナー科（2年）
パソコンの組上げからデジタルアニメまで
デジタル映像エキスパート科（2年）
インターネットとCD-ROMなら
マルチメディア・クリエイター科（1年）
学校法人 大矢学園グループ
YAG 代々木アニメーション学院
生徒制作 新作ゲーム発表会 in YAG
在校生が制作したゲームの発表会を行ないます。
明日のゲーム業界を背負う若きクリエイターが
作成した面白ゲームが大集合だ！
11:00～16:00 入場無料・予約不要・自由退室可
8月25日（水）開催
代々木駅
Windows版 CD-ROM
ご来場者全員にプレゼント！
涼しい教室で
熱い指導をします。
COURSE MENU
CG作成
映像編集
サウンドエディット
やってみよう！サマーフリースクール
Summer Free School '99



PlayStation
もう一度伝えたい… 悠久ワールド。
悠久幻想曲
ゆう きゅう げん そう きょく
保存版
Perpetual Collection
プレイステーション版
10月14日
発売予定
予価 8,800円(税別)
悠久ワールドがいま、ひとつに。豪華5枚組み、限定コレクション。
悠久幻想曲
悠久幻想曲 2nd Album
悠久幻想曲 ensemble
悠久幻想曲 ensemble 2
Perpetual Blue
ミニ体験版
悠久幻想曲シリーズ
期待の新作!!
悠久幻想曲3
Perpetual Blue
パーペチュアルブルー
プレイステーション版
ドリームキャスト版
12月9日発売予定
MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
©1996,1997,1998,1999 Starlight Marry／Media Works Inc.
"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

電撃 NEWS STATION

7月23日

いよいよ夏本番！ 今回は知って得する真夏の情報特集!!

GOODS 新製品

ポケットで遊ぶRPG（ロールプレイングゲーム）！ 全6章が完結!!

コナミ・「ダンジョンクエスト」シリーズ情報



▲ズラリそろった全6章（＋1）。集めればそれだけ楽しさも倍増!!

ユニークな主人公やモンスターたちが活躍する、ポケットサイズの大冒険を楽しもう!!

本格的なダンジョン探索ＲＰＧが気軽に楽しめる、コナミの携帯ゲーム「ダンジョンクエスト」に、完結編である第6章「光の戦士たち」が登場し、ついにシリーズがクライマックスを迎えることになったぞ!! それぞれに異なるストーリーやモンスター収集が楽しめるこのゲームは、集めればさらに面白さがアップ！ 今回はその小さくて大きな魅力に迫るぞ。

「ダンクエ」の魅力はココにある！

1.6つのストーリーが楽しめる！ それぞれに個性的な主人公が登場し、洞窟や森、塔などと冒険の舞台も変化。各章30面のダンジョンで、さまざまな冒険が楽しめるぞ。特に8月発売予定の第6章では、1～5章までの5人の主人公が総出演して、力を合わせて超邪神「ゴルゴドゥーム」と戦うのだ!!

2.収集要素も盛りだくさん！ 全章を通じて登場するアイテムは60種類。呪いがかかっていたり、魔法が使えたりと、効果もさまざまだ。さらに総勢162種類のモンスターたちは、交渉次第で仲間にすることが可能!! 一緒に冒険したり、代わりに戦ったりしてくれる。キミは何種類集められるかな？



3.通信機能もある！ 本体同士をつなげれば、集めたモンスターやアイテムを通信し、変化させることが可能だ。通信でしか手に入らないものもあるので、完全攻略には通信が不可欠。さらに「マザーベース」（写真右を使えば、集めたモンスターの育成や友だちとの交換、対戦などが楽しめるようになるぞ!!



●第1章「シオンの冒険」
●第2章「魔法使いエミル」
●第3章「エイジの修練」
●第4章「海賊キッドの宝探し」
●第5章「ティナの危険なお使い」
●第6章「光の戦士たち」

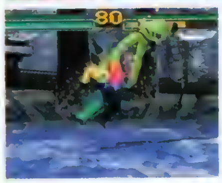
▶発売中(6章は8月予定)
▶各￥1,980（税別）
▶コナミ

マザーベース
▶発売中
▶￥2,980（税別）
▶コナミ

EVENT イベント

「鉄拳TT」で世界を狙え！

THE KING OF IRON FIST TAG TOURNAMENT 1999


▲シリーズ歴代の強者が、タッグを組んで激突する!!

"最強の拳"を決める今世紀最大の決戦!!

ついにアーケードに登場した、ナムコの鉄拳シリーズ最新作『鉄拳タッグトーナメント』。このゲーム大会が、早くも東京（東日本大会）と京都（西日本大会）で開催されるぞ。各大会の上位入賞者には、アメリカで行われる予定の世界大会への出場者を決める、「日本代表選考大会 in 函館」の参加権が与えられるのだ。今から特訓して、大会に備えよう!!

大会日程

8月28日(土)………西日本大会　会場：京都タワー
9月5日(日)………東日本大会　会場：東京流通センター

上位入賞者は ↓ さらに！

9月26日(日)…………世界大会出場者選考会　会場：函館　湯の川観光ホテル

※大会はトーナメント方式で上位4名を選出後、リーグ戦にて順位を決定。予選は1本先取とし、引き分けは再試合。なお、事前に登録した使用キャラの変更は認められない。

参加方法

●受付期間
8月1日～8月20日

●応募資格
当日自費で会場まで行くことができる人

●応募方法
必ず往復ハガキに、右の要領で記入して応募すること。応募ハガキは1人1枚までとし、応募総数が各会場で500名を超えた場合は、抽選を行う。

往信用 おもて面に、あて先（〒102-8691 東京都千代田区麹町郵便局 私書箱三十六号「鉄拳タッグトーナメント」係）を記入して、うら面（右側ではなく裏側）に自分の、①住所、②氏名、③年齢、④職業（学年）、⑤電話番号、⑥大会参加時の使用キャラクター2名（タイムリリースキャラは除く）、⑦参加希望大会（東日本 or 西日本）、⑧この大会を何で知ったか（本誌なら「電撃ＰＳ」）を書いて応募すること。

返信用 おもて面に自分の郵便番号と住所・氏名を明記して、うら面は白紙のまま応募しよう。うら面には大会事務局からの連絡事項が記入されるぞ。

CAMPAIGN キャンペーン

PSソフトで活躍できる!! トップボーイの夏！

トップボーイ・サマーキャンペーン －7月22日～8月18日－



ロゴもね！

▲キャンペーンのポスターやロゴ、オリジナルグッズのデザインは、著名デザイナーである常磐響氏が担当している!!

豪華賞品が当たる夏の特大キャンペーン！

ゲームショップ・トップボーイでは、夏の特別キャンペーン、「GET 1999 Happy new summer」を8月18日まで実施中。期間中に￥2,500の買い物をするごとに、豪華賞品が当たる抽選券がもらえるぞ。抽選回数は2度、逃さずゲットしよう!!

こんな賞品が当たる！

週ごとの抽選で、合計5,320名に以下の賞品が当たるぞ!!

A賞 ￥10,000クーポン券
B賞 ￥5,000クーポン券
C賞 オリジナルTシャツ
D賞 オリジナルステッカー

通常抽選でもかなり豪華だがさらにWチャンスがある。券は捨てるな!!

さらに！ PSソフト登場権 1名 が当たる！

キャンペーン終了後に行われる2度目の抽選では、"一点モノ"Tシャツ（2名）やCDケース（500名）などが当たる。ここでの最大の目玉は、PSソフト登場権（1名）!! これは今秋に発売されるSMEのRPG（タイトルは秘密）に、当選者がキャラクターとして登場し、活躍するというものなのだ！

　※ニュースページ内のプレゼントの当選者発表は、すべて発送をもって発表にかえさせていただきます。

●超！はみ出し情報……『電車でGO!』ＴＶＣＭ等でもおなじみのＺＵＮＴＡＴＡが、8月29日に東京・新宿リキッドルームでライブを開催。今回は3人組ユニット「Junkie As Machine」が中心。チケットはチケットぴあ等で発売中だ(前売り￥3,000・税別)。

MUSIC 音楽CD

マリ姉にかなり注目♥

國府田マリ子 最新"Best"情報


▲このジャケットが目印なのだ!!

CDやLDなどでベスト盤が発売されるぞ!!

9月18日に日比谷野外音楽堂でのライブも決定し、絶好調の人気声優・國府田マリ子さんの2枚目のベストアルバム「My Best Friend 2」が、8月6日に発売されるぞ。前回のベストアルバムに続いて、厳選された15曲を収録。彼女の音楽活動を凝縮した、ファン必聴の1枚なのだ!!

ベストアルバム
My Best Friend 2
▶8月6日 ▶¥3,059（税込）

●発売：コナミミュージックエンタテインメント／販売：キングレコード

【……………Music Clipも同時発売！……………】


▲歌と映像で魅力も倍増!? 麗しの姿は必見!!

このアルバムのなかの5曲に、ライブやプロモーションビデオの映像をプラスした、待望のミュージッククリップがビデオとLDで発売されるぞ。また、CDとビデオ（LD）の両方を買うと、応募者全員にオリジナルハンディフォンケースが当たるキャンペーンも実施されるぞ!!

Mariko Kouda 2nd Music Clips
My Best Friend 2
▶8月6日 ▶各¥3,465（税込）

【………CD・LD同時発売記念スペシャルプレゼント………】


▲超レア物だぞ!!

1.テレカ …………3名様
プロモーション用に制作された特製テレカ。一般では手に入らない、貴重な1枚なのだ。

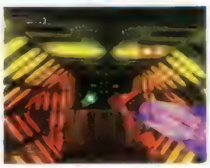
2.スペシャルビデオ…1名様
こちらも店頭プロモーション用に制作された秘蔵の映像集。しかも本人のサイン入り（!!）

2作の同時発売を記念して、超豪華賞品をDPS読者4名様に大プレゼント!! 希望者はハガキに、住所・氏名・年齢・電話番号・欲しい賞品の種類（テレカ or ビデオ）を明記して、〒101-8305（株）メディアワークス「マリ姉スペシャルプレゼント」係まで。しめ切りは8月26日（消印有効）。

TOPIC トピック

タイトーが新レーベルを発足！

タイトー「GGS2000」


▲写真は『フォーセイケン』。3D空間を移動し、戦うサイバーSTGだ。

タイトーが新レーベルを発足！

タイトーが9月から「GGS2000」という新ブランドを立ち上げる。海外で大ヒットしたゲームを、¥2,000という驚きの低価格で発売するこのシリーズ。注目の第1弾は『フォーセイケン』（STG）と『ジェレミー・マクグラス スーパークロス98』（RCG、ともに9月2日、¥2,000・税別）の2タイトルだ。さらなる展開に期待！

EVENT イベント

夏のイベント総まとめ！ 行くならココ！

'99夏イベント特集


▲昨年夏も大人気だった、「キャラクターショー」。

今年も注目のイベントが目白押し!!

イベントの季節、夏到来!! 今年もPSユーザー注目のイベントが、多数開催されるぞ。まずはおなじみの「電撃屋」も出展する、キャラクターグッズ満載の「東京キャラクターショー1999」。コナミの『ときめき』5周年記念イベントや、NECインターチャネルのファン感謝デーも必見だ。「コミックマーケット56」も要チェックだぞ!!

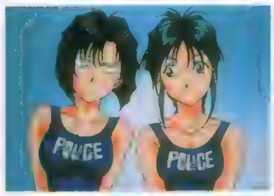
何が何でも行っておきたい！夏のイベントリスト

日時	イベント名	場所	内容・出展社
7月24日～25日（10:00～18:00、25日は～17:00）	「東京キャラクターショー1999」	東京ビッグサイト・第6ホール（JRゆりかもめ国際展示場正門駅より徒歩1分、ほか）	ゲームやアニメの人気キャラクターグッズが一堂に集結。カプコンやナムコほか、ゲームメーカーも多数出展。
8月6日～8日（8:00～）	「ときめきメモリアル THE 5th Anniversary ～文化祭に行こうよ！～」	東京・新宿住友ホール（JR新宿駅西口より徒歩8分）	コナミの「ときめき」のイベント&グッズ販売。
8月7日（11:00～17:00）	NECインターチャネル ファン感謝デー	ヒロセビル イベントホール（秋葉原駅より徒歩約1分）	最新タイトルのイベントや、関連グッズの抽選会。
8月13日～15日（10:00～16:00）	「コミックマーケット56」	東京ビッグサイト（ゆりかもめ国際展示場正門駅より）	同人誌の即売会。ゲームメーカー各社の出展もあり。

GOODS 新製品

「逮捕～」がビデオで発売！

「逮捕しちゃうぞSpecial」（VC,LD,DVD）1巻－7月25日－


▲美人婦警2人組が悪党相手に大活躍!! 第1巻には1～4話が収録されているぞ。


▲開発中のゲーム画面。こちらも期待大。

人気アニメが待望のビデオ化!!

PSでのゲーム化（パイオニアLDCより秋予定）も決定し、ますます人気のコミック、「逮捕しちゃうぞ」のTV版（TBSの深夜番組「ワンダフル」で放映されたもの）が、待望のビデオ化!! TV未放映のOP&ED映像と、新作アイキャッチも収録して、第1巻が7月25日に発売されるのだ。このビデオをチェックして、PS版の発売に備えよう。

逮捕しちゃうぞ Special 第1巻
▶7月25日（VC, LD, DVDとも） ▶各¥4,500（税別）
▶バンダイビジュアル

TOPIC トピック

驚異のアクセス数…キミも体験？

L'Arc～en～Ciel オフィシャルサイト－8月31日まで－


▲最新の技術で従来のWebにはなかった高品質の映像とサウンドを実現。

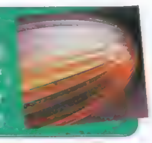

◀『グランディア』のTVCFでも話題になった。

インターネットでも人気爆発!!

超人気グループ、ラルク・アン・シエルの公式サイト（http://www.arkray.com/）が、8月31日までの期間限定で開設され、話題を呼んでいる。キューンレコードより発売された2枚のアルバム（ゲームアーツの『グランディア』CFテーマソングも収録）を特集したもので、公開数日で220万件ものアクセスが集中!! さまざまな情報がチェックできる、注目のサイトなのだ。

CDも続々リリースで話題集中！

ラルクといえば話題になるのが、CDの豪華なリリース状況。最新のCDアルバムも、「ark」と「ray」の2枚が同時に発売されたぞ。さらに7月17日には全国ツアー、そして8月11日にシングル「Driver's High」、ビデオ「CHRONICLE」の発売と、この夏も大活躍なのだ!!



はみ出し 電撃情報ステーション

●「うみにん」が海の家に！……メサイヤの人気キャラクター「うみにん」が海の家でイベントを展開するぞ。日時は8月の6日～8日（11:00～）、場所は神奈川県藤沢市の片瀬海岸にある「IPANEMA CAFE」という海の家だ。気になる人は真夏の海へGo！

●TSUTAYAが「WS」のレンタル開始！……ゲームソフトの発売も行っているビデオレンタル店TSUTAYAが、ワンダースワンと『GUNPEY(グンペイ)』の無料レンタルを開始したぞ。10月16日までの期間限定で、最長7泊8日のレンタルが可能だ。

超！お得な割引き券

「東京キャラクターショー1999」開催と、「電撃屋」の出展を記念して、会場で当日券が安く買えちゃう特別割引券（右の部分）をDPSの読者にプレゼント。ミシン目にそってハサミで切り取り、券売所で当日券を買うときに渡そう。持ってきた人1名にかぎり、¥200が割引されるぞ!!

東京キャラクターショー1999
割引券
1,200円 ➡ 1,000円
東京ビッグサイト・第6ホール
7月24日(土)・7月25日(日)
電撃PlayStation
115号

はみ出しイベント情報

「東京キャラクターショー1999」でのメディアワークスブースの内容を公開するぞ！ まずブース内では、「電撃屋」が開店。『悠久幻想曲3 Perpetual Blue』や人気小説「ブギーポップ」シリーズの新作グッズを発売だ。さらにステージ(25日11:30～)では、放映中のアニメ「D4プリンセス」の声優をゲストにしたイベントを開催するぞ。

SCEI公認のグッズ情報ページ

電撃 MONO STATION
ステーション

Vol.2 今回は「アークザラッドII」

上・下2編で贈る 『アークII』の壮大な世界。

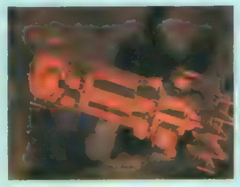
前号に続き、今回は前作を超える大作RPGとしてシリーズの人気を不動のものにした、『アークザラッドII』のトレカを紹介するぞ。壮大なスケールで綴られた『II』の物語を、上・下2編で忠実に再現。まずは注目の上編をチェック!!




▲『II』の世界を堪能できる、全99種類!!

アークザラッドII

前作の物語を引き継ぐ形で'96年に発売された、人気RPG大作。魅力的なキャラと壮大なストーリー、そして驚異の映像で、PS人気を決定づけた名作だ。



▲超美麗なCGムービーが、プレイする者を圧倒。より進化した戦闘システムも話題に。



▼前作では謎のままだった物語の全貌が、『II』で一気に明らかに!!

「II」のトレーディングカードの内容は?

好評だった前作のカードに引き続き、キャラクターカードには初公開のパーソナルデータを満載。モンスターカードとパズルカードは、はやしひろし氏による描き下ろしイラストで、サニアの占いカード第2弾も入っているのだ。スペシャルカードも9枚あるぞ!!



▲劇中に登場したメカニックも完全収録。



▼裏面には図面形式で詳しいデータが。

NOT FOR SALEの「SEVEN HEROES」カードを手に入れろ!!



パックに付いているバーコードを3枚1口で送ると、先着1,000名に非売品「SEVEN HEROES」カードが当たるキャンペーンが実施されるぞ。欲しい人は早めの購入を!! (詳細は商品に記載)

このカードを200名様にプレゼント!

トレカの発売を記念して、この貴重な「SEVEN HEROES」カードを200名様にプレゼントするぞ。希望者は欄外の応募方法に従って応募しよう。しめ切りは8月26日(消印有効)だ。なお、応募要項のアンケートは、今後の商品企画に反映されるものなので、しっかりと記入してね!

会員だけのオリジナルグッズを初公開!



▲暗闇でも輝くバックライト内蔵。(価格¥6,800・税別)

左の美しいイラストパネル。じつは「アークザラッド・オフィシャルファンクラブ」の会員だけが買える、特別限定商品なのだ。ほかにもいろんな特典があるこのクラブ。興味のある人は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、左の宛先まで送ろう。折り返し資料が届くぞ。

〒164-0011 東京都中野区中央1-38-1 住友中野坂上ビル アーク・エンタテインメント内FC宛
TEL:03-3227-7043
(受付:平日 11:00〜18:00)

さらに「III」のキーチェーンも発売!

今秋発売の『アークザラッドIII』のグッズが、早くも登場することになった! これはバンプレストからプライズアイテムとして発売されるキーチェーン。全国のアミューズメント施設で、今秋より登場予定だぞ。期待して待て!!



▲アレクやシェリルなど、『III』のキャラが全6種類!!

アークザラッドオフィシャルカードコレクション
『アークザラッドII』編・上
●7月30日 ●¥300 (1パック10枚入・税別) ●SCEI

How to buy?

今回紹介したグッズはここで買える! オススメのショップを大紹介!!

前号に引き続き、SCEIが「アークのトレカを買うのにオススメ!」している、「フラッグショップ」を紹介するぞ。30日発売の『II』編・上も、発売中の『I』編も、ここに行けば購入可能だ。商品のお問い合わせは下記(インフォメーションセンター)まで。なお、SCEIの公式HP[http://www.scei.co.jp]にも情報が満載だぞ!!

TEL 03-3475-7444
受付時間:10:00〜17:30(土日・祝日休業)

特別企画:オフィシャルカードコレクション フラッグショップリスト

●[illegible] ディスクユニオン Piw本厚木店/P&H 厚木店/ヨドバシカメラ 京急川崎駅前店/ディスクユニオン Piw稲田堤店/イエローサブマリン 溝口店/ゲーマーズ 横浜西口店/イエローサブマリン 横浜店/ディスクユニオン Piw淵野辺店 ●[illegible] ビッグスポット 稲里店/ビッグスポット 徳間店/ゲーマーズ 長野店/ビッグスポット 中野バイパス店/平安堂 座光寺店/ビッグスポット 飯山店/カメレオンクラブ 伊那東店/ビッグスポット 岡谷店/ビッグスポット 諏訪店 ●[illegible] フューチャービー 浜松店/イケヤ文楽館/ミシマトイス/ぱる 浅間通店/フューチャービー 清水店/アニメイト 静岡店 ●[illegible] GROOVE! 富山堀川店 ●[illegible] フューチャービー 名古屋店/アニメイト 名古屋店/三省堂 名古屋店/マルゲ屋 名古屋店/古田書店/キンダーランド/ゲーマーズランド 大須店/㈱精文館書店 本店/エース 岡崎小呂店/ファミトレ/上新電機 一ツ木店/人気堂 人気プラザ店/GAME PLAZA 33/上新電機 東浦店/ドリームランド 豊明店 ●[illegible] ビデオシティ/フューチャービー 金沢店 ●滋賀県:ホビーショップキット/GAME PLAZA 元気302 ●[illegible] (有)ムラジン ●京都府:アニメイト 京都店/ゲーマーズ 京都店/ツタヤ 西院店/おもちゃのドレミ ●奈良県:上新電機 郡山インター店 ●大阪府:アニメイト 阿倍野ベルタ店/マルゲ屋 大阪梅田店/ゲーマーズ なんば店/イエローサブマリン 大阪日本橋店/東映㈱ 関西支社 アニメポリス・ペロ大阪本店/KONG 近大前店/万年屋/光明池トイプラザ/カードショップ パンゲア ●和歌山県:林書店 ●兵庫県:アニメイト 三宮店/ブックスコスモ 三木店 ゲーム・レンタル館/㈱オクショウ わんだぁえっぐ/遊コン 姫路駅前店 ●岡山県:アニメイト 岡山店/紀伊国屋書店 岡山店/遊コン 遊プラザ店 ●[illegible] 啓文社 福山コア文具/サンピア啓文社/フタバ図書 MEGA店/㈱中央書店 コミコミスタジオ/フタバ図書 紙屋町店/フューチャービー 広島店/フタバ図書 東広島店/フタバ図書 ソフトピア海田店/フタバ図書 広店 ●山口県:ペリカン 宇部店 ●[illegible] アニメイト 松山店 ●[illegible] アニメイト 福岡天神店/ゲーマーズ 博多店/福家書店 福岡店/トイスタジアム アート&ショット/小倉ブックセンター/トイスタジアム エンゼル中間店 ●鹿児島県:トレカの店/ファミザラス 国分

※ほか、ダイエー玩具売場 トレーディングカードコーナー(約200店)、全国のアニメイトでも販売

プレゼント応募方法

ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、1『アーク』のトレカ『I』編を買ったか? 2あなたの好きなSCEIソフトのタイトル 3今後期待しているSCEIソフトのタイトル 4今後出てほしいグッズの種類(例:下じきなど)について記入し右の宛先まで。(※当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせて頂きます)

GO!

〒101-8305 (株)メディアワークス
DPS「アークIIトレカプレゼント」係

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 6月21日～7月4日

人気のシリーズ物から話題の新タイプゲームまでが発売されたためか、売り上げTOP20のうち、半分以上が初登場タイトルという結果に！

売り上げTOP20

DINO CRISIS

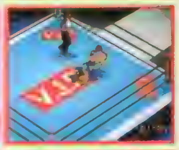
麻酔弾を使用して、至近距離から発砲すれば、敵に大ダメージを与えられるぞ。
■カプコン
■7月1日■AVG
■¥5,800■259,930
初登場

ペルソナ2　罪

春日山高校の後半イベントあたりからは、懐かしのキャラもたくさん登場するぞ！
■アトラス
■6月24日■RPG
■¥6,800■202,047
初登場

サルゲッチュ

ピポサルのランプの色（警戒のレベルを表す）に気をつけて腹ばいで近づこう！
■SCEI
■6月24日■ACT
■¥5,800■93,211
初登場

ファイヤープロレスリング G

試合方式からレスラーエディットまで、10を超えるモードが用意されている。
■ヒューマン
■6月24日■SPG
■¥5,800■75,881
初登場

グランディア

敵のレベルよりも低いスキルレベルの技や魔法で攻撃すると、経験値稼ぎがラク。
■ゲームアーツ／ESP
■6月24日■RPG
■¥5,800■67,719
初登場

6	ダンスダンスレボリューション	■コナミ／4月10日／ETC／62,723	前回3
7	私立ジャスティス学園　熱血青春日記2	■カプコン／6月24日／対戦ACT／60,392	初登場
8	メタルギアソリッド インテグラル	■コナミ／6月24日／ACT／50,832	初登場
9	SIMPLE1500シリーズ　Vol.10 THEビリヤード	■カルチュア・パブリッシャーズ／4月22日／TBL／36,545	前回4
10	俺の屍を越えてゆけ	■SCEI／6月17日／RPG／31,752	前回8
11	パチスロ完全攻略　アルゼ公式ガイドVol.4	■日本シスコン／6月24日／SLG／29,933	初登場
12	とんでもクライシス!	■徳間書店／6月24日／ACT／22,298	初登場
13	スーパーロボット大戦コンプリートボックス	■バンプレスト／6月10日／S・RPG／22,126	前回1
14	SPRIGGAN LUNAR VERSE	■フロム・ソフトウェア／6月17日／ACT／22,109	前回5
15	みんなのゴルフ（ザ・ベスト）	■SCEI／3月25日／SPG／18,356	前回11
16	ビートマニア APPEND GOTTAMIX	■コナミ／5月27日／ETC／18,131	前回7
17	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	■ガスト／7月1日／RPG／16,825	初登場
18	せがれいじり	■エニックス／6月3日／ETC／16,560	前回10
19	'99甲子園	■魔法／6月17日／SLG／15,861	前回12
20	UFO　-A DAY IN THE LIFE-	■アスキー／6月24日／ETC／15,782	初登場

前評判TOP20

1	ドラゴンクエストVII	■エニックス／99年予定／RPG／65,974	前回2
2	SDガンダム GGENERATION-0	■バンダイ／8月5日／SLG／27,418	前回4
3	ワイルドアームズ 2ndイグニッション	■SCEI／秋予定／RPG／26,989	前回8
4	アークザラッドIII	■SCEI／秋予定／RPG／25,704	前回7
5	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	■コナミ／8月26日／ETC／23,134	初登場
6	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～	■チュンソフト／エニックス／9月15日／RPG／22,277	前回10
7	アニメチック ストーリーゲーム① カードキャプターさくら	■アリカ／8月5日／ETC／20,316	前回17
8	ジョジョの奇妙な冒険	■カプコン／秋予定／対戦ACT／18,587	前回12
9	リアルロボット戦線	■バンプレスト／8月12日／S・RPG／18,155	初登場
10	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	■メディアワークス／12月9日／SLG／16,426	前回6
11	みんなのGOLF2	■SCEI／7月29日／SPG／14,264	再登場
12	サイキックフォース2	■タイトー／10月7日／対戦ACT／12,968	前回18
13	フロントミッションサード	■スクウェア／9月2日／S・RPG／12,103	前回15
14	バイオハザード3 LAST ESCAPE	■カプコン／発売日未定／AVG／11,239	前回14
15	グランツーリスモ2	■SCEI／9月予定／RCG／10,806	前回9
16	リトルプリンセス マール王国の人形姫2	■日本一ソフトウェア／99年予定／RPG／10,374	初登場
17	ギターフリークス	■コナミ／7月29日／ETC／9,942	前回20
18	Memories Off	■キッド／9月予定／AVG／9,510	初登場
19	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	■パイオニアLDC／秋予定／AVG／9,077	前回3
20	ときめきメモリアル2(仮)	■コナミ／発売日未定／SLG／8,645	初登場

読者人気TOP20

1	ファイナルファンタジーVIII	■スクウェア／2月11日／RPG／43,697	前回1
2	To Heart	■アクアプラス／3月25日／AVG／20,748	前回2
3	ファイナルファンタジーVII	■スクウェア／97年1月31日／RPG／17,290	前回3
4	東京魔人學園剣風帖	■アスミック・エース エンタテインメント／98年6月18日／AVG／16,858	前回6
5	幻想水滸伝II	■コナミ／98年12月17日／RPG／16,426	前回4
6	輝く季節へ	■キッド／4月1日／AVG／13,832	初登場
7	サガ フロンティアII	■スクウェア／4月1日／RPG／12,103	前回9
8	ゼノギアス	■スクウェア／98年2月11日／RPG／10,374	前回5
9	テイルズ オブ ファンタジア	■ナムコ／98年12月23日／RPG／9,942	前回7
10	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／98年7月30日／RPG／9,510	前回13
11	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／9,077	前回11
12	スーパーロボット大戦コンプリートボックス	■バンプレスト／6月10日／S・RPG／8,645	前回10
13	久遠の絆	■フォグ／98年12月3日／AVG／6,916	前回8
14	ペルソナ2 罪	■アトラス／6月24日／RPG／6,052	初登場
15	バイオハザード 2	■カプコン／98年1月29日／AVG／5,619	前回14
16	ワイルドアームズ	■SCEI／96年12月20日／RPG／5,187	前回16
17	女神異聞録ペルソナ	■アトラス／96年9月20日／RPG／4,323	前回15
18	メタルギア ソリッド	■コナミ／98年9月3日／ACT／3,458	再登場
19	ダブルキャスト	■SCEI／98年6月25日／AVG／3,026	前回20
20	悠久幻想曲	■メディアワークス／97年8月28日／SLG／2,594	前回17

ランキングトピック

魅力的なタイトルがたくさん発売されるため、おこづかいが足りなくなっちゃう夏がいよいよ始まりました。今回は北海道、神奈川県における夏の陣・序盤の店頭での動きをお届け！【7月9日調べ】

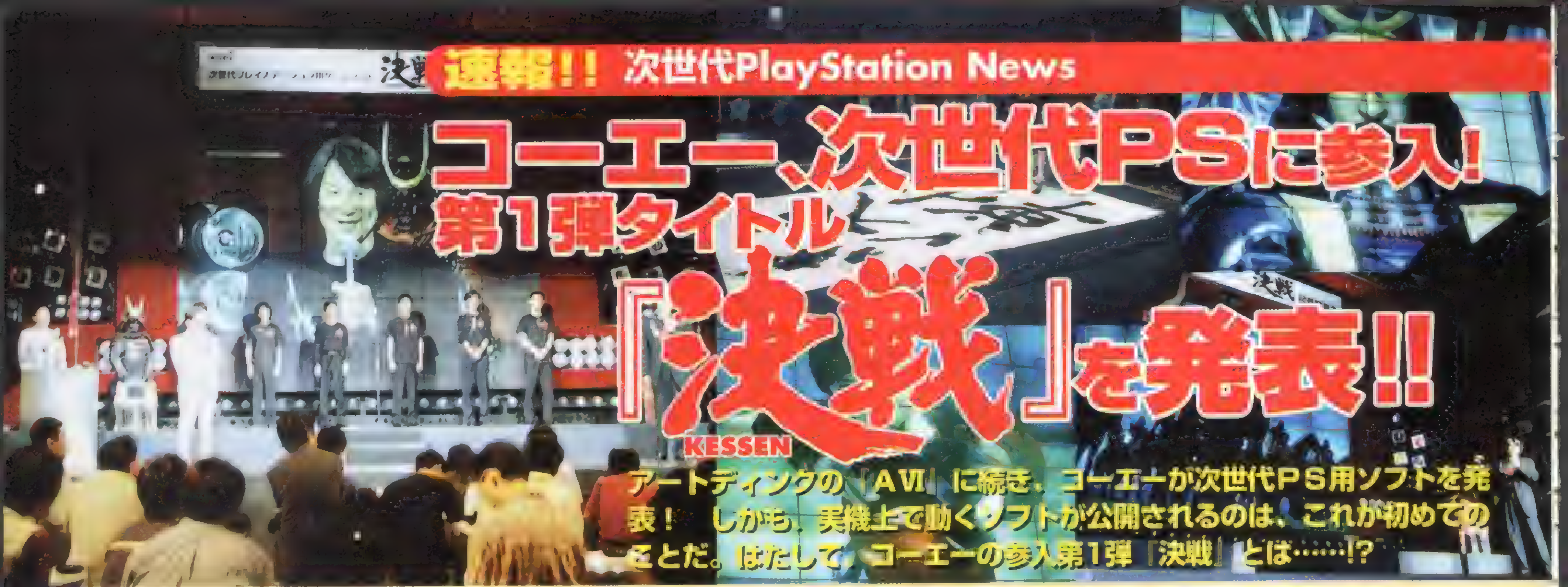
ショップ①▶ゲームステーションdo-ing南郷店(北海道)店長:杉本隆志さん

最も人気が高かったのは「DINO CRISIS」(カプコン)ですね。それを追撃したのが「ペルソナ2　罪」(アトラス)です。当店は深夜12時まで営業していることもあり、仕事帰りに立ち寄られる社会人のお客様が多く、この2つのタイトルの発売日の夜は熱く盛り上がりました。発売されて以来、安定した人気を保っているのが「Racing Lagoon」(スクウェア)や「スーパーロボット大戦コンプリートボックス」(バンプレスト)です。今後発売されるものでは、「聖剣伝説／LEGEND OF MANA」(スクウェア)に予約が集まっているようです。

ショップ②▶Paddy(神奈川県)代表:土田敦子さん

瞬発力があったのは「ペルソナ2　罪」でしょうか。発売日とその週末で初回入荷分は完売状態でした。また、期待ほどではないにせよ「DINO CRISIS」も大人を中心に人気を集め、いい感じです。「ファイヤープロレスリング　G」(ヒューマン)は発売日前日になって急に予約が入り始め、ソフトの数が足りなくなってしまうほど好評でした。SFC時代からのファンを中心に人気を集めたようです。今後のソフトでは「ギターフリークス」(コナミ)が予約数では1番です。ほかには「聖剣伝説」などがよく売れるのではないでしょうか？

データ提供協力:ソフマップ、デジキューブ、トップボーイ、わんぱくこぞう　※ランキングは編集部が独自に集計したものです。



コーエー、次世代PSに参入！ 第1弾タイトル『決戦』を発表!!

KESSEN

アートディンクの『AⅥ』に続き、コーエーが次世代PS用ソフトを発表！ しかも、実機上で動くソフトが公開されるのは、これが初めてのことだ。はたして、コーエーの参入第1弾『決戦』とは……!?

新機軸リアルタイムSLG、次世代PSと同時発売!?

『決戦』は、徳川家康と豊臣方の戦いを描いたリアルタイムSLG。「関ヶ原の戦い」や「大阪夏の陣」などの史実に基づいた合戦を含め、10本ほどのシナリオで構成されていて、シナリオは戦いの結果によってさまざまに分岐していく。ゲーム中には、真田幸村や石田三成などの実在した人物はもちろん、女武者、西洋の武器など、架空の人物・アイテムも登場。安土桃山時代の豪華絢爛な文化をリアルに再現しつつ、「もしも？」というｉｆ的な要素も、数多くちりばめられている。

さらに、最も注目されるのが、次世代ＰＳだからこそ可能になった数々の要素。広大な３Ｄフィールドで、数百もの兵士たちが入り乱れて戦う戦闘シーンや、極限のリアリティを再現したグラフィックは、かつてなかったものだ。次世代ＰＳ本体との同時期発売を予定しているだけあって、TGS'99秋での出展も期待されるが……!?

『決戦』3つの見どころ
- 壱．迫力ある合戦の臨場感
- 弐．大軍指揮の醍醐味
- 参．戦場での人間ドラマ



◀実機で公開された次世代ＰＳ用ソフトは初めて！



▲戦場に響きわたる馬の駈け音、兵士たちの雄叫びが今にも聞こえてきそうな臨場感！



◀史実とは違った要素も楽しみのひとつ。中国やヨーロッパの武器や、女武者の登場など、見どころ満載！

次世代PS CHECK! 1 ムービーに劣らぬリアルタイムCG

画面写真を見て、その美しさにハッと息をのんだ人も多いんじゃないかな？ じつは、ここで紹介している画面写真（右下２点）はリアルタイムＣＧで、そのほかの３点はムービー画面。とても見分けがつかないよね!? ＤＶＤクオリティのムービーに勝るとも劣らないグラフィックこそ、次世代ＰＳのポテンシャルなのだ。



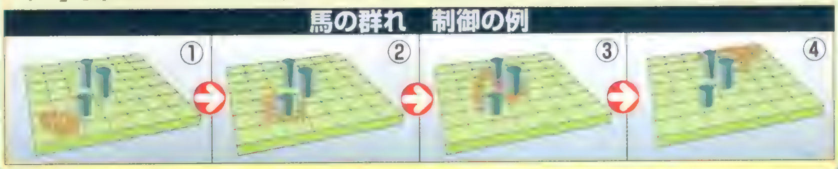


◀▲実機で動いていた正真正銘のゲーム画面。決して静止画じゃないぞ。騎馬それぞれがこのクオリティで動く！

次世代PS CHECK! 2 次世代ＰＳが可能にしたエージェント技術

戦闘で、よりリアルな動きを表現すべく開発されたのがエージェント技術。これも、次世代ＰＳだからこそ可能になった技術だ。まずは、作戦や陣形を決める軍議システムによって行動を決定し戦闘に突入する。すると戦場では、「群れ制御エンジン」と呼ばれるアルゴリズムに従って、個々のキャラクターが状況に応じた行動をとってくれる。たとえば下の図のような馬群の動き。①馬が集団で走り→②近くの馬や障害物にぶつからないように離れ→③陣形の崩れを最小限にとどめながら障害物を抜け→④再び陣形を整えようと、速度と方向を合わせる。これらを自律的に判断&行動する点に注目！

馬の群れ　制御の例



KESSEN

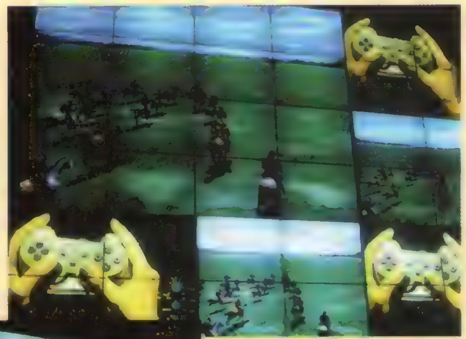
決戦

冬予定 SLG	▶価格未定　▶コーエー
	▶DVD-ROM（予定）　▶対応周辺機器未定

コーエー発表会レポート 実機上で動かせるデモ映像も公開された!!

発表会が開催されたのは、7月9日、東京・六本木のヴェルファーレでのこと。次世代ＰＳ用ソフトとしては初の発表会とあって、会場には新聞や経済誌の記者も多く見受けられた。発表会では、まず襟川社長が挨拶。続いてプロデューサーを務める襟川会長がゲーム概要の説明を行った。ここで注目を集めたのが、実機を使ったデモンストレーション。50頭ほどの馬群が、先頭の馬の行動にしたがって整列したり、追走したりする動きが公開されたのだ。開発途中とはいえかなりのクオリティで、次世代ＰＳの実力を予感させるのには十分な内容だったぞ。

コーエーでは、『決戦』の制作・宣伝に10億円（うち開発費５億円）を投入。全世界で100万本の販売を目指すという。



▲開発途中の実機を使ったデモプレイ。残念ながら直接実機を見ることはできなかった。コントローラはデュアルショックだったが……!?



◀残念ながら発表会に出席できなかったSCEI・丸山会長。「これまでのSLGの概念といえば、とかく〝数字的〟だったが、このゲームははじめて〝感覚的〟〝肉体的〟に楽しめそう」とビデオメッセージで絶賛！



▲こちらも発表会で公開された徳川家康のモデリングデータ。６万ポリゴンを秒間60フレームで描画している（従来のＰＳと比較すると100倍以上のパフォーマンスってこと！）。グルグル回したり、顔へズームアップしてもかなりキレイだった。

豪華スタッフにも注目!!

音楽総監督には、ＮＨＫの大河ドラマ「秀吉」などを手がけた小六禮次郎氏を起用。また、演出アドバイザーに片岡敬司氏（大河ドラマ「元禄繚乱」演出担当）、歴史監修に小和田哲男氏（静岡教育大教授。「秀吉」時代考証担当）を起用するなど、まさに映画並の豪華スタッフだ。



▲小六氏（左から４人目）と開発スタッフ。スタッフが前面に出るのもコーエーとしてはめずらしいこと。



㈱コーエー取締役会長

襟川陽一氏

シブサワ・コウの正体判明！

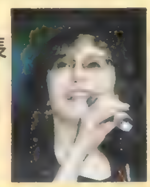
コーエーの謎のクリエイター〝シブサワ・コウ〟が公の場に初登場。その正体は襟川会長だった。会長は次世代ＰＳ参入について「昔からやりたかったことが、ようやく実現できるめどが立った」とコメント。

複数タイトルを開発中

「次世代ＰＳは、家庭にスーパーコンピュータを置くようなもの」と、そのスペックの高さを称賛した襟川社長。「すでに次世代ＰＳ向けに複数タイトルを開発中」だというから、今後の動きも目が離せない！

㈱コーエー代表取締役社長

襟川恵子氏



サルでもわかる!? 次世代PS対談

犬（ライター）：ついに実機上で動作しているタイトルが発表されましたな！　しかも、コーエーから！
魔（ダーク編集）：ちょっと意外だったかなぁ。順当に考えると、ＳＣＥＩ系のメーカーやナムコあたりが真っ先に見せてくれると思ったけど……
ち（電撃王の人）：ま、裏では着々と開発が進んでいると思うけどね。ほかのメーカーさんも。
犬：しかも、７月から次世代ＰＳ用のチップ生産工場も稼働したっていうし、10月からは本格量産態勢ですって。どうやら、ハードのほうも問題ないみたい。
魔：ソフトもハードも準備万端ですな。ますます、今秋のＴＧＳが楽しみっちゅーじゃないですか！　(犬)くん、編集部に来る次世代ＰＳ盗んじゃダメだよ(笑)
す（元ＤＣ編集）：それでですね、『決戦』を見た感想なんかどう？　ムービーとか実機のＣＧとか……
犬：開発途中でこのクオリティとは驚いた！
魔：うん、そうね。今のＰＳやサターンが出た当時のゲーム(デモ)画面ってショボイのが多かったじゃない今だから言えるけど(苦笑)
ち：そういう意味じゃ『決戦』はインパクトあるよね実機上でちゃんと動いていたし
す：徳川家康のモデリングデータ（このページ左の縦長の写真）なんか、毎秒60フレームで６万ポリゴンだって。これってスゴイのかなぁ。(犬)くんは現ＰＳの100倍くらいスゴイって言ってたけど？
魔：数字で説明されても、オレたちだとピンとこないんだよなぁ……。やっぱ、ＰＳ何台分とかハリウッドとタメ張れるとかで表現してほしい(笑)
犬：難しいなぁ。基本的に、次世代ＰＳのパワーを表現するための「基準」を探すのが難しいよ。今のＰＳが1/60秒で描画できるポリゴン数を基準にしたら100倍前後のパワーかも？　とはいっても、厳密には解像度やレンダリング機能等のクオリティが違うから、正確に次世代ＰＳのスゴさを表現するのは無理でしょ
ち：ソフトに触れてはじめて「何かスゴイぞ！」って感じるものじゃない？　その「何か」ってあやふやなんだけど、感覚的に伝わってくるんだよね。確実に！
す：そういえば『決戦』のデモ映像を見て気になったことが１つあるんですよ。ムービーとＣＧの映像美
魔：パッと見じゃ、ムービーとリアルタイムＣＧの見分けがつかない。今のＰＳだとわかるじゃない？　どうしてもＣＧ(ポリゴン)とムービーの画に差があるから
ち：『決戦』は、ムービーよりもＣＧのほうがかえって画面がキレイだったよねぇ（ボソ
魔：あ、ソレちょっと思った(苦笑)
す：ぼくの目の錯覚じゃなかったんだ……。良かった。
犬：ムービーの詳細にはふれてくれなかったから断言できないけど、供給メディアがＤＶＤってことだからＭＰＥＧ２(ＤＶＤの動画圧縮規格)を使っていると思うんだよね。で、ＭＰＥＧ２の圧縮にはテクニックというかコツが必要みたい。市販のＤＶＤソフト（映画など）の画質を見ればわかる。画質が良いソフトもあれば「ゲ！」っと思うほど画質が酷いものもあるしねそのへんはまさに研究中ってとこなのでは？
魔：慣れればムービーの画質アップも間違いなしと…
す：それにしても、コーエーの発表会は力が入っていたと思わない？　いろいろと……
犬：うん、そうね。カレーも旨かったし～♪
ち：……あ、いや、そうじゃなくて！
魔：あんた、また食ってたんかぃ！
犬：だってぇ～歴史ＳＬＧって苦手なんだもん(苦笑)
(ち)：ヤリますか。(す)：えぇ。(魔)：だね……
犬：(滝汗)……うぐ！　カレー万歳！（爆死）

まだまだ続くDPSの次世代PS速報

次号Vol.117(8月27日発売)では、SCEIプロデューサー次世代PS 独占対談！



▲対談に参加してくださった、ＳＣＥＩのプロデューサー４名。後列左から、小林氏、桐田氏。前列左から、藤澤氏、吉田氏。

次号では、ＳＣＥＩのプロデューサー４名による次世代ＰＳ対談を独占掲載。そればかりか、ＳＣＥＩのサテライト・カンパニー４社（アーク・エンタテインメント、コントレイル、シュガー＆ロケッツ、ポリフォニー・デジタル）のエグゼティブバイスプレジデントにも、次世代ＰＳについて語っていただいたぞ。この豪華な対談２本立ては、見逃せない内容になること必至！

ところで、じつはこれらの対談はすでに収録済み。今号では、ＳＣＥＩのプロデューサー４名からいただいたメッセージを、ひと足早くお伝えしておこう。

SCEIプロデユーサーからDPS読者にメッセージ（宣伝？）

●小林康秀氏
『みんゴル２』すごくよくできました。次世代ＰＳで出すかどうかはこれの売れ行き次第なのでよろしくお願いします（笑）。『オレリョー』『PAQA』もね。

●桐田富和氏
『トマランナー』『どこいつ』がでました。両方とも、気楽に楽しめるソフトなのでぜひどうぞ。『どこいつ』は、女性に身につけて歩いてほしいな。

●藤澤孝史氏
次世代ＰＳも気になるでしょうけど、まだまだＰＳでも、ギュッと身の詰まったソフトがたくさん出ます。『ウンジャマ』も含め、お見逃しなく！

●吉田修平氏
ＤＰＳの読者さんには、ゲーム好きな方が多いですよね。雑誌もそういう作りになってるし、愛情がある。こういう雑誌をもっと買ってあげて（笑）。

チョロQワールドに過去が…!? 人気RCGの続報をお届け!!

チョロQ ワンダフォー!



過去と現代を行ったり来たりの大作RCG。最新情報大放出だ!

●チョロQ ワンダフォー!/タカラ
●RCG/8月5日/¥5,800
●MC(1ブロック)、PS(5ブロック)

新情報発覚!!



まるで「BTTF(バック トゥ ザ フューチャー)」!!

時速300km/hで過去にワープ!!

あるパーツを装備して、時速300km/hを超えると、過去にワープできることが判明! 過去に戻って、優勝カップを再び手に入れることになるのだ。



▲ストーリー的には、中盤の折り返し地点。

過去のレッドシティ「レッドタウン」は発展途上

最初の街レッドシティは、過去の世界ではレッドタウンと呼ばれ、発展途上の状態。でも、現代では入れなかった場所が、過去では入れるので、すみずみまで探索しよう。



◀学校には、過去に来ないと入れないぞ。



▲ショッピング街はまだできていないのだ。



▶ガレージだった場所は、地下迷路の入口に。

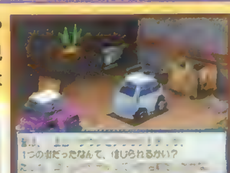


チョロQワールドの秘密が徐々に明らかに…!!

各街を巡って旅をしていたチョロQ。イエロータウン以降の街では、この世界の全貌が次第にわかってくるようになる。そ。過去と現代のつながりなど、なんだかRPGっぽい壮大な展開になってきて冒険心がくすぐられるハズ。

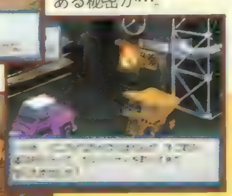
イエロータウン 複雑な構造を持つオフロードの街

ダートな路面で、しかも迷いやすい迷路のような街。パーツを見つけないと、次の街へ行くことはまず不可能な序盤の難関だ。



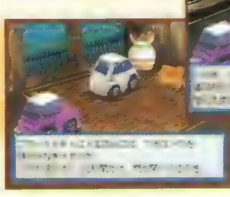
◀過去の世界とは? 情報収集も重要だぞ。

▼ガスバーナーには、ある秘密が…。





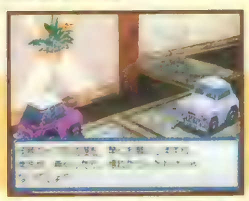
▲オフロードタイヤを見つけないとレースに勝つことはムズカシイのだ。



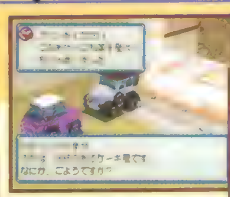
◀次の街へ行くためのヒントがこれ。

ブラックシティ ストーリー展開のキーポイント!!

ストーリーのキーポイントとなるブラックシティ。現代と過去を股にかけるイベントなんてのも起こる、非常に重要な街なのだ。

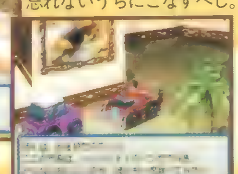


▲壊れる前の優勝カップを求めて、過去へ旅立つことに。



▲これ、実はすご〜く壮大なイベントだったりしてね。

▼こんなお使いイベントは忘れないうちにこなすべし。



サッカーゲームで息抜き!!



◀意外に楽しいサッカーゲーム。1度と言わず何度も楽しもう。

STAMP



『ワンダフォー！』を極めるために…スタンプ帳のコンプリートを目指せ!!

イベントや特定の条件を満たすと、その項目をクリアした証としてスタンプ帳にスタンプが押される。これは「ワンダフォー！」を完全クリアするためには必須ともいえるもので、下のコラムにもある電撃スタンプラリーの応募条件にもなっている。そこで、スタンプの集め方を簡単に紹介していくぞ。



総数100 イベントを起こしてスタンプGET!!

スタンプの総数は100もあり、その入手法は大きくわければ次の3つ。まずは単純にイベントをクリアする方法で、お使いイベントなどがこれにあたる。そして各街で開催されるレースに勝ったり、入賞してもスタンプが押される。実はレースにはまだ秘密があるんだけどね。そしてもう1つは、街を探索することによるご褒美みたいなもの。もちろん、エンディング後に集めてもいいぞ。



◀イベントの多くは、お使い。後回しにしないように。



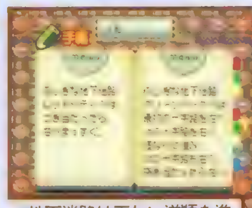
◀レースでは、1位になることが目標。ひたすら腕を磨くべし。



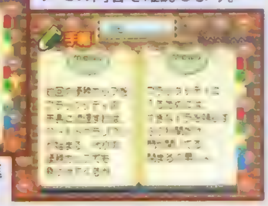
◀街では、すべての家に入ることが基本なのだ。

謎解きは、メモ帳で確認

スタンプ帳にはメモ機能があり、街で入手した重要な情報は自動的にメモされていく。これには地下迷路の正しい道順や、ゲームをクリアするために必要な情報まで、結構細かく記帳されるので、進行に詰まったらメモで確認していこう。



▲地下迷路は正しい道順を進まないと、抜けられない。



▼定期的にメモ帳を開いて、メモの内容を確認しよう。

DPS&D&電撃王共同企画 『チョロQ ワンダフォー！』電撃スタンプラリー開催！

「スタンプ集め」を元にした、電撃スタンプラリーを開催!! 超レアアイテムを目指して、ドンドン応募してね！

応募のきまり

早解き しめきり：8月17日必着

●メモリーカードのみ受付

●封筒に入れるもの：①クリアデータを収めたメモリーカード（破損を防ぐためにしっかり梱包してね）②メモリーカード返送用の封筒（住所、氏名を明記の上、120円分の切手を貼る）③説明書（住所、氏名（PNがあればそちらも）、年齢、職業、電話番号、『ワンダフォー！』の感想があればいっしょに書いてね。

ゆっくり しめきり：8月31日必着

●ハガキにて受付

●問題の答え、住所、氏名（PNがあればそちらも）、年齢、職業、電話番号、を書いて送ろう。『ワンダフォー！』の感想があればいっしょに書いてね。

あて先 〒101-8305 メディアワークス DPS「チョロQ早解き／ゆっくり」係

早解き部門

手帳のスタンプ100個をフルコンプリート（すべて集める）したデータをセーブしたメモリーカードを募集。

賞品


チョロQ 15台セット 2名


20th記念ポスター 10名

ゆっくり部門

手帳のスタンプ番号No.3、No.14、No.44、No.86、No.95の5つすべてのイベント内容（メモ帳に書かれたもの）を募集。

賞品


S2000 PlayStationバージョン 30名


20th記念ポスター 10名

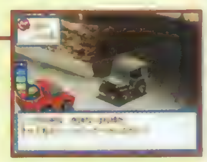
攻略ヒント

No.3



イベントの場所は写真を見てのとおりです。かなり後半のイベント？

No.14



場所は、また写真を見てのとおりです。ここで何かをすると…。

No.44



これまた、場所は写真を見てのとおり。サッカーゲームに出場して…。

8月7日発売の電撃王9月号でさらにNo.86、No.95のヒントを公開!!

★「目指せ1番！ サンキュー(999)キャンペーン」実施!! 「チョロQ ワンダフォー！」の発売を記念して、商品に付いてくる応募券を送ると、「S2000」&「清掃車」ワンダフォー！バージョンチョロQの2台セットが抽選で1999名に当たるプレゼントが実施される。期間は、8月5日～10月31日（当日消印有効）。詳しくは雑誌広告や店頭ポスターを参照のこと。

NEXT

次号予告

ISSUE

次号117号は、『聖剣伝説』をラスト直前まで、フルボリュームの徹底攻略!! 『みんゴル2』『DINO～』『パワプロ'99』なども熱～く攻略! 新作情報も満載です!!

●Coming Soon!

リトルプリンセス／聖剣伝説／DINO CRISIS／みんなのGOLF2／トロンにコブン／グローランサー／実況パワフルプロ野球'99開幕版／トルネコの大冒険2 など

電撃PlayStation Vol.117は 8月27日(金)発売



表紙イラスト●トロンにコブン

アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

CD-ROM付き増刊号 電撃PlayStation Dは毎月発売!

電撃PlayStation D22

次号D22は、GoGoRPG出張版!! 『ワイルドアームズ2nd』『フロントミッション サード』『かえるの絵本』の体験版に『トルネコの大冒険2』『ヴァルケン2』のムービーなど盛りだくさんでお届けします!!

▶▶▶次号D22は8月18日(水)発売!!

電撃PlayStation Vol.115

1999年8月27日発行　第5巻　第22号　通巻111号

■発行人　塚田正晃
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元　角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
電話(営業)03-3238-8605
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン　スタジオ・サン
■DTP　ローヤル企画　スタジオ・サン
東海創芸　フリーウェイ

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 千木良慎二、羽岡義晴
[編集] 秋山力矢、澄本慎司、高橋輝、本多昇、大山卓也、小倉力、高橋里歌、中村需志、宮崎義憲、宮下雅史、宮原淳、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平
[進行] 中里卓司
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、田島勝、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、西牧真、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、オーパーツ、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、斉藤徳子、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田泰実、CSマリーソル、染谷行人、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、杉本穣司
[アシスタント] 飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史、古川朋久
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、トム、ゆず屋、コマツヒロノリ、フリーウェイ、デザイン ルーム ケー・ディー・アール、高野卌
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上恵司、外崎久雄

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

広告索引
AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはプレイステーション ザ・ベスト（フォーファミリーを含む）のもの、緑の行のタイトルは次世代プレイステーション（仮称）のものです。価格はすべて税別です。

●7月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
1	22日	バルディッシュ～クロムフォードの住人たち～	イマディオ	¥5800	RPG	
2	22日	トロンにコブン	カプコン	¥5800	ACT	68
3	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.11 THEピンボール	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
4	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.13 THEレース	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
5	22日	GERMS(ジャーム)―狙われた街―	ケーエージェイ	¥5800	RPG	
6	22日	実況パワフルプロ野球'99開幕版	コナミ	¥5800	SPG	72
7	22日	CINEMA英会話シリーズVol.6 愛の果てに	サクセス	¥6800	ETC	
8	22日	SuperLite 1500シリーズ あのこどこのこ エンドレス・シーズ	サクセス	¥1500	SLG	
9	22日	SuperLite 1500シリーズ テナントウォーズα	サクセス	¥1500	TBL	126
10	22日	SuperLite [illegible]	サクセス	¥1500	TBL	
11	22日	SuperLite 1500シリーズ 麻雀Ⅱ	サクセス	¥1500	TBL	
12	22日	激走 トマランナー	SCEI	¥5800	RCG	
13	22日	どこでもいっしょ	SCEI	¥3800	ETC	196
14	22日	海のぬし釣り―宝島に向かって―	パック・イン・ソフト	¥4800	RPG	
15	22日	クイズ キャラおけドン! 東映特撮ヒーローPART1	バンプレスト	¥3800	ETC	
16	22日	リモートコントロール ダンディ	ヒューマン	¥5800	ACT	96
17		[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	126
18	29日	ポップン・タンクス!	エニックス	¥5800	対戦ACT	123
19	29日	ラクガキショータイム	エニックス	¥5800	対戦ACT	123
20	29日	ギターフリークス	コナミ	¥5800	ETC	122
21	29日	グリントグリッター	コナミ	¥5800	TBL	123
22	29日	みんなのGOLF2	SCEI	¥5800	SPG	84,122
23	29日	ストリートスクーターズ	TYO	¥5800予定	RCG	123
24	29日	ルームメイト～井上涼子～	データム・ポリスター	¥5800	SLG	123,218
25	29日	影牢～刻命館 真章～(ザ・ベスト	[illegible]	¥2800	ACT	
26		[illegible]ースコンバット2(ザ・ベス	ナムコ	[illegible]	STG	
27		[illegible]	[illegible]	[illegible]	STG	
28		[illegible]	バンプレスト	¥2800	対戦ACT	
29	29日	プレイスタジアム4 不滅の大リーグボール	バンプレスト	¥5800	SPG	123
30	29日	シミュレーションプロ野球'99	ヘクト	¥5800	SLG	
31	29日	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	¥5800	S・RPG	88,123
32	7月	西陣パチンコ天国 EX	ケイエスエス	¥5800	SLG	

●8月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
33	5日	栄冠は君に4	アートディンク	¥5800	SLG	124
34	5日	アニメチック[illegible]	アスカ	¥6300	ETC	124,178
35	5日	～浜村淳の実話怪談～大幽霊屋敷(廉価版	ヴィジット	¥1980	AVG	
36	5日	Meremanoid～マーメノイド～	エクシング エンタテイメント	¥5800	RPG	123,198
37	5日	名車列伝Greatest 70's <復刻版>	エポック社	¥2800	RCG	
38	5日	装甲機動隊L. A. P. D.	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800	ACT	124,194
39	5日	三宅裕司プロデュース「奇跡[illegible]	オラシオン	[illegible]	ETC	
40	5日	ロックマン	カプコン	¥2800	ACT	125,184
41	5日	金田一少年の事件簿3 青龍伝説殺人事件	講談社	¥5800	AVG	125,182
42	5日	維新の嵐(KOEI The Best)	コーエー	¥2800	S・RPG	
43	5日	ゼルドナーシルト special(KOEI The Best	コーエー	¥2800	S・RPG	
44		[illegible]	[illegible]	[illegible]	STG	
45	5日	MDK(エム・ディ・ケイ)	SCEI	¥5800	ACT	124
46	5日	パネキット	SCEI	¥5800	SLG	124
47	5日	電車でGO!(ザ・ベスト	[illegible]	[illegible]	SLG	
48	5日	…いる!(THE BEST タカラモノ)	タカラ	¥2800	AVG	
49	5日	チョロQ ワンダフォー!	タカラ	¥5800	RCG	124,228
50	5日	[illegible]	タカラ	¥2800	AVG	
51	5日	[illegible]	タカラ	¥2800	ACT	
52	5日	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥2800	SLG	124
53	5日	ゆうわくオフィス恋愛課(THE BEST タカラモノ	タカラ	¥2800	SLG	
54	5日	探偵神宮寺三郎 EarlyCollection	データイースト	¥4200予定	AVG	126
55	5日	テクコレ1 THUNDER FORCE V PerfectSystem	テクノソフト	¥2500	STG	
56	5日	テクコレ2 Neorude(ネオリュード)	テクノソフト	¥2500	RPG	
57	5日	目指せエアラインパイロット	トワイライトエクスプレス	¥6800	SLG	125
58	5日	Lの季節 A piece of memories	トンキンハウス	¥6500	AVG	90,125
59	5日	Lの季節 A piece of memories 初回限定版	トンキンハウス	¥6500	AVG	90,125
60	5日	Cybernetic EMPIRE(サイバネティック エンパイア)	[illegible]	¥5800	AVG	124
61	5日	SDガンダム GGENERATION―0	バンダイ	¥6980予定	SLG	14
62	5日	マリア2 受胎告知の謎	ブレイク	¥6800	AVG	125,186
63	5日	ECHO NIGHT #2 眠りの支配者	フロム・ソフトウェア	¥5800	AVG	92,125
64	12日	～ミスタープロスペクター～ほりあてくん	アスク／リズミックス	¥3800	RPG	126
65	12日	SIMPLE1500シリーズ Vol.12 THEクイズ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	126
66	12日	SIMPLE1500シリーズ Vol.14 THEブロックくずし	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	ACT	126
67	12日	Syphon filter(サイフォン・フィルター)	スパイク	¥5800	AVG	102,125
68	12日	闘神伝 昴	タカラ	¥5800	対戦ACT	126
69	12日	ボンバーマンワールド	[illegible]	[illegible]	ACT	
70	12日	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800	S・RPG	125
71	12日	ポケットチューナー	リバーヒルソフト	¥2800	ETC	126
72	19日	太閤立志伝Ⅲ	コーエー	¥6800	S・RPG	
73	26日	スペクトラルフォース 愛しき邪悪	アイディアファクトリー	¥5800予定	SLG	126
74	26日	ガレリアンズ	アスキー	¥6800	AVG	付録
75	26日	東京惑星プラネトキオ	アスミック エース エンタテインメント	¥5800	AVG	126
76	26日	Little Lovers SHE SO GAME	NTT出版 日経映像	¥6800	TBL	191
77	26日	FIFA99 ヨーロッパリーグ・サッカー～featuring日本代表チーム～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800	SPG	
78	26日	プルムイ プルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥3000	RPG	126
79	26日	スーパーバスフィッシング	キングレコード	¥5800	SPG	
80	26日	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	¥6800	SLG	187
81	26日	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	コナミ	¥5800予定	ETC	
82	26日	SuperLite 1500シリーズ アンゴルモア99	サクセス	¥1500	TBL	
83	26日	SuperLite 1500シリーズ パンゲア	サクセス	¥1500	RPG	
84	26日	SuperLite [illegible]	サクセス	¥1500	TBL	
85	26日	SuperLite 1500シリーズ リバーシⅡ	サクセス	¥1500	TBL	
86	26日	[illegible]	SME	¥5800	SLG	
87	26日	[illegible]	SME	¥5800	SLG	
88	26日	ワールド[illegible]ダクター [illegible]	TYO	¥5800	AVG	188
89	26日	パチスロ帝王2 [illegible]	メディアエンターテイメント	¥5800	SLG	
90	26日	Lord of Fist	メディアワークス	¥5800予定	RPG	126
91	28日	ウイニングポスト4	コーエー	¥6800	SLG	180
92	8月	マクロス VF-X2	バンダイビジュアル	¥6800予定	STG	202
93	8月	アトランティス～ザ・ロスト・テイルズ～	ヒューマン	¥4800	AVG	
94	8月	モナコ・グランプリレーシング・シミュレーション2	Ubiソフト	¥5800	SLG	191
95	8月	ABE'99(エイブ99)	リバーヒルソフト	¥6800	ACT	
96	8月	クロス探偵物語	ワークジャム	¥6800	AVG	206

●夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
97	夏	ガイアマスター(仮)	カプコン	¥5800	TBL	
98	夏	PAQA	SCEI	未定	ETC	
99	夏	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定	AVG	
100	夏	PARTS' DIK	バンプレスト	¥5800	ACT	

●9月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
101	2日	クロックアドベンチャー	コーエー	¥4800	ACT	192
102	2日	ビシバシスペシャル2	コナミ	¥4800予定	ETC	
103	2日	フロントミッション サード	スクウェア	¥6800予定	S・RPG	
104		[illegible]	[illegible]	[illegible]	RCG	
105	2日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	STG	
106	2日	テクコレ3 Neorude2(ネオリュ[illegible]	テクノソフト	[illegible]	RPG	
107	9日	田中寅彦のウル虎流将棋 居飛車穴熊編	アークシステムワークス	¥3800	TBL	
108		[illegible]	SNK	[illegible]	AVG	
109		[illegible]	SNK	[illegible]	ACT	
110	9日	信長の野望 烈風伝	コーエー	¥9800	SLG	
111	9日	ビートマニア APPEND [illegible]	コナミ	¥2800予定	ETC	
112	9日	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4	コナミ	¥5800予定	SPG	
113	9日	俺の料理	SCEI	¥5800予定	ACT	
114	9日	フォーミュラ・ニッポン'99～[illegible]	TYO	¥5800予定	RCG	
115	9日	俺のヨット がんばれニッポンチャレンジ	トミー	¥5800予定	SLG	
116	9日	STAR IXIOM(スターイクシオン)	ナムコ	¥5800	STG	189
117	14日	デジタルグライダー エアマン	アスク	¥5800	SLG	
118	14日	ポップンミュージック2	コナミ	¥4800	ETC	191
119	15日	[illegible]	[illegible] エニックス	¥6800	RPG	174
120	22日	ギルティ・ギア復刻版	講談社	¥5800予定	SLG	
121	22日	BOYS BE 2nd Season	コナミ	¥4800	ETC	
122	22日	Goo! Goo! SOUNDY	サクセス	¥4800	ACT	189
123	22日	アポカリプス	サクセス	¥1500	TBL	
124	22日	SuperLite 1500シリーズ カートⅡ	サクセス	¥1500	TBL	
125	22日	SuperLite 1500シリーズ ゲー[illegible]で青春	サクセス	¥1500	RCG	
126	22日	SuperLite 1500シリーズ [illegible]	サクセス	¥1500	TBL	
127	22日	[illegible]	ビクターソフト	¥2500	SLG	
128	22日	[illegible]	ビクターソフト	¥2500	RCG	
129	22日	三昧シリーズ 湾岸トライアル	アークシステムワークス	¥2800	対戦ACT	
130	30日	ダービースタリオン99	アスキー	¥4800	SLG	185
131	30日	[illegible] GRAND PRIX 99	エクシング エンタテイメント	¥5800	SPG	192
132	30日	PIXY GARDEN	エスコット	¥6300	SLG	
133	30日	SIMPLE1500シリーズ [illegible]	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
134	30日	SIMPLE1500シリーズ [illegible] THE パチスロ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
135	30日	SIMPLE1500シリーズ [illegible]	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
136	30日	モンスター・コレクション～仮面の魔道士～	角川書店 ESP	¥5800	TBL	
137	30日	エキサイティングバ[illegible]	[illegible]	¥4800予定	SPG	
138	30日	[illegible]	SME	¥4800予定	A・RPG	
139	30日	[illegible]	タイトー	¥5800	RPG	
140	30日	クリックまんが オペラ座の怪人	翔泳社 インターメディア・カンパニー	¥1800	ETC	
141	30日	クリックまんが [illegible]	翔泳社 インターメディア・カンパニー	¥1800	ETC	
142	30日	クリックまんが [illegible]	[illegible]	¥2000	ETC	
143	30日	PLANET DOB	ハドソン	¥5800	ETC	
144	9月	Neo ATLAS Ⅱ	アートディンク	¥5800	SLG	
145	9月	Memories Off	キッド	¥6800予定	AVG	
146		[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
147		[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
148	9月	グランツーリスモ2	SCEI	未定	RCG	
149	9月	君の気持ち、僕のこころ	タカラ	¥5800	AVG	191
150	9月	装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢	タカラ	¥6800	SLG	18
151	9月	マイガーデン	テクノソフト	¥5800	SLG	187
152	9月	ラーメン橋	トミー	¥5800予定	SLG	
153	9月	マール王国の人形姫＋1(たすいち)	日本一ソフトウェア	¥3800予定	RPG	
154	9月	レイクマスターズPRO―日本縦断黒鱒紀行―	DaZZ	¥5800予定	SPG	
155	9月	ゲッターロボ大決戦!	バンダイビジュアル	¥6800予定	S・RPG	204
156		[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
157		[illegible]	[illegible]	[illegible]	SPG	
158		[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	

●10月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
159	7日	シルバー事件	アスキー	¥5800	AVG	
160	7日	夕闇通り探検隊	スパイク	¥5800	AVG	
161	7日	サイキックフォース2	タイトー	¥5800	対戦ACT	
162	14日	光の島	アフェクト	¥5800	AVG	
163		[illegible]	ホームズ	¥5800	SLG	191
164	14日	[illegible] Perpetua Collection	メディアワークス	¥8800	ETC	
165	21日	プラネットライカ	エニックス	未定	RPG	
166		[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
167		[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
168		[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
169		[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	

ジャンルの表記
ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング
S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

170	21日	1on 1(廉価版)	ジョルダン	¥2800／SPG	
171	21日	マジカルドロップF 大冒険もラクじゃない!	データイースト	¥5800予定／PZG	
172	21日	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝	ナグザット	¥5800／TBL	
173	28日	Prismaticallization	アークシステムワークス	¥5800／AVG	
174	28日	伝説獣の穴 モンスターコンプリワールドVer. 2	アイディアファクトリー	未定／RPG	
175	28日	バロック 歪んだ妄想	スティング	¥6800／RPG	192
176	28日	クリックまんが クリックのひ	徳間書店／インターメディア・カンパニー	¥1800／ETC	
177	28日	ハイスクール・オブ・ブリッツ	メディアワークス	¥5800／TBL	190
178	10月	ZEUS Ⅱ Carnage Heart	アートディンク	¥6800／SLG	211
179	10月	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800／AVG	
180	10月	森の王国	アスミック・エース エンタテインメント	未定／S・RPG	
181	10月	Knights of GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	¥5980／S・RPG	
182	10月	KOUDELKA(クーデルカ)	サクノス／SNK	未定／RPG	
183	10月	SD飛龍の拳 エピソード1～奥義の書～	カルチャーブレーン	¥3800／対戦ACT	
184	10月	女流雀士に挑戦	カルチャーブレーン	¥1980／TBL	
185	10月	スーパーチャイニーズファイターDX	カルチャーブレーン	¥2800／対戦ACT	
186	10月	漂流記	ケイエスエス	¥5800／SLG	191
187	10月	ジルオール	コーエー	¥6800予定／RPG	
188	10月	Brightis(ブライティス)	SCEI	¥5800予定／A・RPG	
189	10月	ルングルング～ドロシーの大冒険～	TYO	¥5800予定／AVG	
190	10月	かえるの絵本～なくした記憶を求めて～	ビクターソフト	¥5800／RPG	
191	10月	サブマリンハンター鯱	ビクターソフト	¥5800／SLG	
192	10月	じぱんぐ島～運命はサイコロが決める!?～	ヒューマン	¥4800／TBL	
193	10月	Pet Pet Pet	魔法	¥5800／SLG	
194	10月	ウィザードリィ ニューエイジ オブ リルガミン	ローカス	¥5800予定／RPG	192

●11月発売予定のソフト

195	11月	眠ル繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定／RPG	
196	11月	飛龍の拳「Ｚｉｏｖ」	カルチャーブレーン	¥3800／対戦ACT	
197	11月	鬼眼城	講談社	¥5800予定／AVG	
198	11月	キミにSteady	シーディーブロス	未定／SLG	192
199	11月	fun! fun! Pingu～ようこそ南極へ～	SME	未定／AVG	
200	11月	探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に	データイースト	¥5800予定／AVG	
201	11月	真・魔装機神 PANZER WARFARE	バンプレスト	未定／S・RPG	20

●秋発売予定のソフト

202	秋	トゥルー・ラブストーリー ファンディスク(仮)	アスキー	¥4800／ETC	
203	秋	グローランサー	アトラス	未定／RPG	
204	秋	ポケラー	アトラス	¥2800予定／ETC	
205	秋	トンバ! ザ・ワイルドアドベンチャー	ウーピーキャンプ	¥5800予定／ACT	
206	秋	NEUES(ノイエス)	エスコット	未定／AVG	
207	秋	STAR WARS エピソード1～ファントム・メナス～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／AVG	
208	秋	ゲートキーパーズ	角川書店／ESP	¥6800予定／S・RPG	
209	秋	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	未定／対戦ACT	
210	秋	賭博黙示録カイジ(仮)	講談社	¥5800予定／SLG	
211	秋	西遊記	コーエー	¥6800／S・RPG	
212	秋	グランレストラン～料理&ワインの職人たち～	シスコンエンタテイメント	未定／SLG	
213	秋	シーバス1-2-3 DESTINY!運命を変える者!	ジャレコ	¥5800／A・RPG	
214	秋	DEWPRISM(デュープリズム)	スクウェア	未定／A・RPG	
215	秋	ベイグラント ストーリー	スクウェア	未定／AVG	
216	秋	アークザラッドⅢ	SCEI	未定／RPG	172
217	秋	ワイルドアームズ 2ndイグニッション	SCEI	未定／RPG	
218	秋	クイズだらけの人生ゲーム～運と頭で大富豪!?～	タカラ	¥5800／ETC	
219	秋	スプーキー・ブーキー!!～おばけのドキドキ大作戦～(仮)	TYO	未定／ACT	
220	秋	クリックまんが マリーのアトリエ	徳間書店／インターメディア・カンパニー	¥1800／ETC	
221	秋	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC	未定／AVG	
222	秋	FISH EYES Ⅱ	パック・イン・ソフト	¥5800／ETC	
223	秋	一撃	バンダイ	¥5800／SLG	
224	秋	COUNTDOWN VAMPIRES(カウントダウンヴァンパイアーズ)	バンダイ	¥6800予定／AVG	
225	秋	Silent Bomber(サイレントボマー)	バンダイ	¥5800予定／ACT	
226	秋	聖戦士ダンバイン(仮)	バンダイ	¥6800／S・RPG	10
227	秋	Tactical Armor Custom ガサラキ	バンダイ	¥5800予定／SLG	
228	秋	デビルマン	バンダイ	未定／ACT	
229	秋	青の6号(仮)	バンダイビジュアル	¥6800予定／AVG	
230	秋	超謎王	バンダイビジュアル	¥5800予定／ETC	
231	秋	PATLABOR the GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定／AVG	
232	秋	BLACKJACK VS 松田純	ポニーキャニオン	未定／ETC	

●冬発売予定のソフト

233	12月9日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	メディアワークス	¥5800予定／SLG	
234	12月	ガンホーブリゲイド	トミー	未定／SLG	
235	冬	EARLY REINS ～荒野の天使たち～	アトラス	未定／AVG	
236	冬	ヘキサムーン・ガーディアンズ	インクリメントP	¥6800予定／AVG	
237	冬	夏色剣術小町	NECインターチャネル	¥6800／SLG	22
238	冬	鬼武者(仮)	カプコン	未定／AVG	
239	冬	決戦	コーエー	未定／SLG	226
240	冬	クロノ・クロス	スクウェア	未定／RPG	168
241	冬	ぼけかの～愛田由美～	データム・ポリスター	¥3800／SLG	24
242	冬	ぼけかの～植野史緒～	データム・ポリスター	¥3800／SLG	24
243	冬	ぼけかの～宝条院静香～	データム・ポリスター	¥3800／SLG	24
244	冬	パズル DE ボーリング	日本システム	未定／PZG	
245	冬	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	バンダイ	¥6800予定／SLG	
246	冬	星界の紋章(仮)	バンダイビジュアル	未定／SLG	

●1999年発売予定のソフト

247	1999年	ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800／RPG	
248	1999年	PANZER FRONT	アスキー	未定／SLG	
249	1999年	パチスロ アルゼ王国2(仮)	アルゼ	未定／SLG	
250	1999年	White Diamond(ホワイトダイアモンド)	エスコット	未定／S・RPG	
251	1999年	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定／RPG	
252	1999年	ロビン・ロイドの冒険	ガスト	未定／AVG	
253	1999年	ジャングル パトロール	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／STG	
254	1999年	NHL BLADE OF STEEL	コナミ	未定／SPG	
255	1999年	CBR(クラッシュ・バンディクーレーシング)	SCEI	未定／RCG	
256	1999年	蒼魔灯	テクモ	未定／ACT	
257	1999年	ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定／A・RPG	
258	1999年	リトルプリンセス マール王国の人形姫2	日本一ソフトウェア	未定／RPG	176
259	1999年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
260	1999年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
261	1999年	花火2	魔法	¥5800／SLG	
262	1999年	All star Tennis '99	Ubiソフト	¥5800／SPG	
263	1999年	S.C.A.R.S.	Ubiソフト	¥5800／RCG	
264	1999年	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	

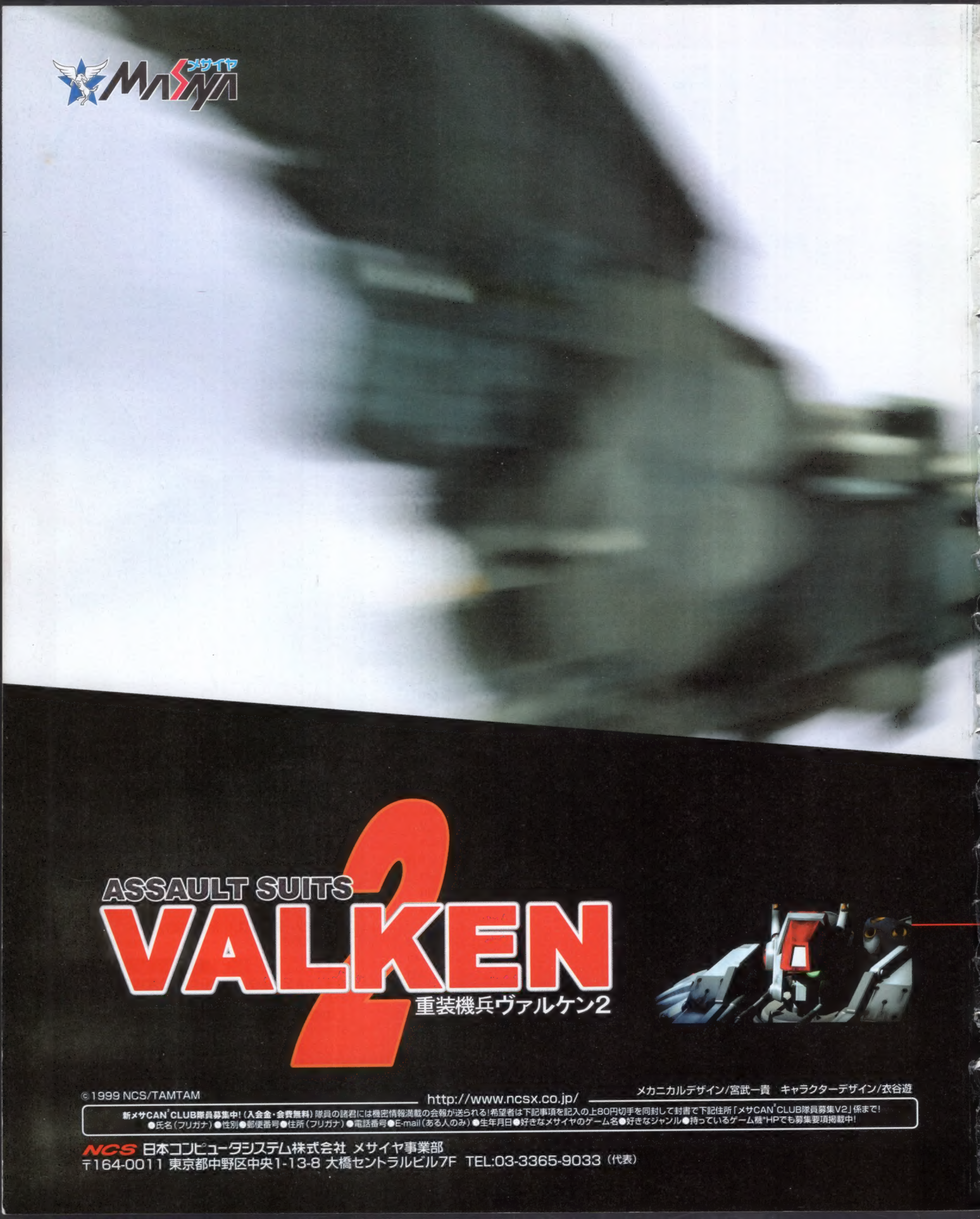
●2000年発売予定のソフト

265	2000年1月	HOSHIGAMI(ほしがみ)－沈みゆく蒼き大地－	マックスファイブ	¥4800予定／S・RPG	192
266	2000年2月	ハッピィサルベージ	メディアワークス	¥5800予定／AVG	

●発売日未定のソフト

267	未定	A6 A列車で行こう6	アートディンク	未定／SLG	
268	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定／AVG	
269	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
270	未定	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ Spring	イマジニア	未定／ETC	
271	未定	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ Summer	イマジニア	未定／ETC	
272	未定	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ Autumn	イマジニア	未定／ETC	
273	未定	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ Winter	イマジニア	未定／ETC	
274	未定	閉鎖病院(仮)	ヴィジット	未定／ETC	
275	未定	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
276	未定	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
277	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
278	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
279	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
280	未定	サーキットの狼Ⅱ モデナの剣	エム・ティー・オー	未定／RCG	
281	未定	カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定／AVG	
282	未定	バイオハザード 3 LAST ESCAPE	カプコン	未定／AVG	
283	未定	ロックマン2 Dr. ワイリーの謎	カプコン	¥2800／ACT	
284	未定	ロックマン3 Dr. ワイリーの最期!?	カプコン	¥2800／ACT	
285	未定	ロックマン4 新たなる野望!!	カプコン	¥2800／ACT	
286	未定	ロックマン5 ブルースの罠!?	カプコン	¥2800／ACT	
287	未定	ロックマン6 史上最大の戦い!!	カプコン	¥2800／ACT	
288	未定	ロックマンDASH2	カプコン	未定／RPG	
289	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
290	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
291	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定／AVG	
292	未定	MAXサーフィン2000(仮)	ケイエスエス	¥5800／SPG	
293	未定	DANGAN～弾丸～(仮)	ケイエスエス	¥5800／ACT	
294	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG	
295	未定	ハーレムビート(仮)	コナミ	未定／SLG	
296	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
297	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
298	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
299	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
300	未定	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアート	¥5800／SLG	
301	未定	Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥5800予定／ACT	
302	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートⅠ)	スリーディ	未定／ETC	
303	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
304	未定	雷電ディー・エックス復刻版(仮)	セイブ開発	¥1500／STG	
305	未定	ポケ単・ポケ熟(仮)	SCEI	未定／ETC	
306	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
307	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定／RPG	
308	未定	BRAVE SAGA2	タカラ	未定／S・RPG	26
309	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
310	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定／PZG	
311	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
312	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
313	未定	ガンコンゲーム(仮)	ナムコ	未定／STG	
314	未定	よしもとの名探偵(仮)	ナムコ	未定／AVG	
315	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定／ETC	
316	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
317	未定	エターナル チェイン	ビクターソフト	未定／RPG	
318	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
319	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
320	未定	クロックタワー3	ヒューマン	未定／AVG	
321	未定	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800／SLG	
322	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／AVG	
323	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	

※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。


メサイヤ
MASAYA
ASSAULT SUITS
VALKEN 2
重装機兵ヴァルケン2
©1999 NCS/TAMTAM
http://www.ncsx.co.jp/
メカニカルデザイン/宮武一貴　キャラクターデザイン/衣谷遊
新メサCAN²CLUB隊員募集中!（入会金・会費無料）隊員の諸君には機密情報満載の会報が送られる!希望者は下記事項を記入の上80円切手を同封して封書で下記住所「メサCAN²CLUB隊員募集V2」係まで!
●氏名（フリガナ）●性別●郵便番号●住所（フリガナ）●電話番号●E-mail（ある人のみ）●生年月日●好きなメサイヤのゲーム名●好きなジャンル●持っているゲーム機*HPでも募集要項掲載中!
NCS 日本コンピュータシステム株式会社 メサイヤ事業部
〒164-0011 東京都中野区中央1-13-8 大橋セントラルビル7F TEL:03-3365-9033（代表）


生き残れ
第4次世界大戦が終結してから、6年…。
西暦2110年、木星の衛星ガニメデの駐留部隊が
正体不明の敵に襲撃された。
否応無しに侵略軍と地球軍の戦争に
巻き込まれてゆく兵士達。
侵略軍の正体は?狙われた新型AS(アサルトスーツ)
「エグザス」の秘密とは?
戦場を木星、月、地球と移しながら、兵士達は
明日をも知れぬ戦いを生き抜いていく。
1999年7月29日 作戦開始
Hangar
ASプログラムの選択
定価5,800円(税別)
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation



電撃PlayStation Vol.115
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年8月27日発行（隔週金曜日発行）第5巻第22号通巻111号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
特別定価540円 本体514円
T1124604080547

印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24604-8／27